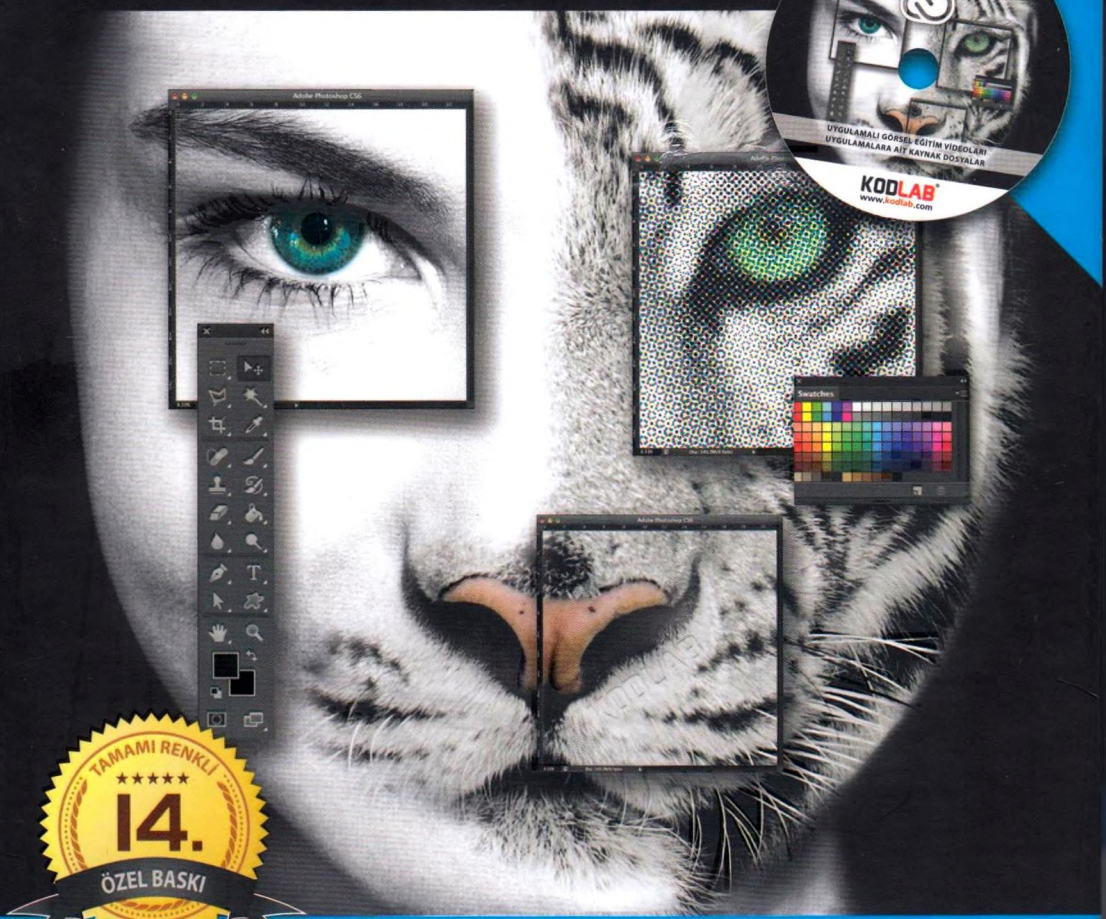
Özge MARDİ BAYAR



TAMAMI RENKLİ
★★★★★
14.
ÖZEL BASKI

OKU, İZLE, DİNLE, ÖĞREN!

PHOTOSHOP

İNTERAKTİF EĞİTİM SETİ HEDİYE!

KODLAB®
www.kodlab.com

PHOTOSHOP CC

Özge Mardi Bayar

KODLAB®
Yayın Dağıtım Yazılım ve Eğitim
Hizmetleri San. ve Tic. Ltd. Şti.

ÖZGE MARDİ BAYAR

Grafik ve tasarımla ile tanışması; İzmir Göztepe Meslek Lisesi Grafik Tasarım Bölümü, yetenek sınavını birincilikle kazanmasıyla başladı. Tasarım, tipografi ve illüstrasyon yeteneğini bu yıllarda geliştirdi. Üniversite eğitimini, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim Öğretmenliği A.B.D. Grafik Tasarım Bölümü'nde tamamladı. Aynı üniversitede Yüksek Lisans eğitimini tamamladı. Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yüksek Lisans Programı'nda, Çocuk Kitapları Resimlemede Karakter Çizme tez araştırması bulunmaktadır. Üniversite dönemiyle birlikte reklam ajanslarının tasarım departmanlarında grafik tasarımcı, yayınevlerinde görsel tasarımcı ve ıllustrator olarak çalıştı. Doç. Dr. Arif Ziya Tunç'a 2005–2009 Eğitim dönemlerinde İzmir Ekonomi Üniversitesi Grafik Tasarım Bölümü'nde Computer Added Graphic Design dersinde asistanlık yaptı. 2006 - 2007 yayın döneminde her hafta Cumartesi günleri TRT Bilişim Rüzgarı Programı'nda, Bilişim Tasarım Bölümü'nde Photoshop Programını anlattı. Fotolia.com için video eğitimler hazırlamaktadır. 2006'dan beri Vectorel Studio'da Reklam Sanat Yönetmenidir. 2007'den beri GMK/Grafikerler Meslek Kuruluşu üyesidir. videmy.com online tasarım eğitimi platformu kurucu ve eğitmen. İzmir Ekonomi Üniversitesi Grafik Tasarım Bölümnde Öğretim görevlisidir.

Yazarımızın daha önce yayınevimizden "Dijital Fotoğrafçılık, Photoshop CS5.5 ve Photoshop CS6" isimli kitapları çıkmıştır.

ÖNSÖZ

Bu kitap; fotoğraf sanatı ve tasarımcı bakış açısıyla Photoshop'u inceleyen nadir kitaplardan biridir. Masaüstü yayıncılık, web ve fotoğraf alanlarında Adobe Photoshop'un kullanımına yönelik püf noktaları ve uygulama örneklerini içerir.

Photoshop programının görüntü işlemede sınırsız olması, herkesin bu programla muhteşem görseller yapacağı anlamınıza gelmiyor. Bu çalışmalar için sanatsal bir görsel bakış açısına sahip olmak gerekir. Sanatsal bakış açısını kazanmak ve gözü eğitmek için de doğayı çok iyi gözlemlemek gerekir. Photoshop Creative Cloud versiyonu bu bakış açısını aktarmak için sadece bir araçtır. Tabi bu aracı da en iyi şekilde kullanmak, muhteşem görseller ortaya çıkmasına yardımcı olacaktır.

Creative Cloud ile birlikte gelen Photoshop CC sürekli güncelliklerle dolu bir araç haline geldi. Photoshop CC, Photoshop CS6 temeli üzerine gelen güncel yenilikleri içeren bir programdır. Photoshop CS6, CS5.1 ve CS 5.0 kullanıcıları da bu kitaptan Photoshop kullanmayı öğrenebilir ve yeteneklerini geliştirebilir.

Kitap içerisinde **18** bölüm bulunmaktadır.

1. bölümde; Giriş başlığı altında Photoshop'un bugüne kadar olan tarihçesine, Photoshop CC'yi kullanırken karşılaşacağınız bitmap, piksel, çözünürlük ve dosya uzantıları gibi kavramların açılmalarına, Photoshop CC arayüzüne kısaca bir göz attıktan sonra Photoshop CC araçlarının tamamına, görsellerle çalışırken içimizi kolaylaştıran Adobe Bridge Programına yer verdik.
2. bölümde; Photoshop'taki üst menü ve komutlarının tamamının ayrıntılı açıklamalarına yer verdik.
3. bölümde Photoshop'ta yer alan panellerle çalışmanın püf noktalarına yer verdik.
4. bölümde Photoshop ile çalışırken genel olarak ihtiyaç duyacağınız panel ve özelliklere yer verdik.
5. bölümde; Photoshop'ta tüm işlemlerin temelini oluşturan seçimlerin ayrıntılı olarak uygulamalarına yer verdik. Çok merak edilen bir konu olan saç seçiminin püf noktaları ve fotoğraflarla kolaj uygulamalarını bu bölümde bulabilirsiniz.
6. bölümde; Photoshop'ta çalışma mantığının en önemli yapı taşı olan katmanlar konusunda tüm ayrıntıları bulabileceğiniz bir bölüm bulunmaktadır. Katmanlar paneliyle stillerle ve maskelerle çalışmanın püf noktalarını bu bölümde bulabilirsiniz. Bardak yansıması ve bardağın şeffaflaştırması uygulamalarıyla, katmanlar paneline en ince ayrıntısına kadar yer verdik.
7. bölümde; metinlerle çalışmanın hem görsel, hem de Photoshop'taki çalışma sisteminin tüm ayrıntılarına yer verdiğimiz bir bölüm. Harflerle ilgili uygulamalarla birlikte paragrafla çalışmanın püf noktalarına yer verdik. Metin deformasyonu uygulamasıyla bir metne farklı efektler vermenin ince noktalarını bulabilirsiniz.

8. bölümde; Photoshop'ta çizim yapmak ve bu çizimlerle çalışmanın ayrıntılarına bu bölümde yer verdik. Şablon çizim araçları ve vektör illüstrasyon çalışmasıyla, çizimle ilgili tüm ayrıntıları bu bölümde bulabilirsiniz.

9. bölümde; boyama ve renklendirme komutları, paneller ve araçları ile Photoshop'ta renkli çalışmalar yapmanın sırlarını öğreneceksiniz. Yaptığınız bir karakalem ve çizim, Photoshop'ta nasıl renklendirilir merak ediyorsanız bu bölümü inceleyin.

10. bölümde; görselleri boyutlandırma, kesme, döndürme, temizleme, renk ayarları ve rötuşla ilgili ayrıntılara yer verdik. Özellikle potre rötuşu uygulamasında daha fazla detay bulabilirsiniz. Bununla birlikte Fotomanipülasyon uygulamasıyla birden fazla fotoğrafın birleştirilmesine dair farklı bir uygulama yapabilirsiniz.

11. bölümde; dijital fotoğraf işlemeyle ilgili özellikle Raw fotoğrafları düzenlemeye ve HDR fotoğraf uygulamasına yer verdik. Fotoğrafları hızlı bir biçimde düzenlemeyi isterseniz, bu bölümdeki Actions uygulamasına göz atın.

12. bölümde; Akıllı nesnelerle ilgili çalışmalar ne gibi işlemler yapılacağı ve görsellerin kalitesini bozmadan düzenlemeler yapılacağına yer verdik.

13. bölümde; masaüstü yayıncılıkta baskıyla ilgili CMYK, RGB, Spot, Duetone renklerle çalışmanın püf noktalarına, baskı renk ayarlarına ve baskıya hazırlık sürecine yer verilmiştir. Ayrıca bir afiş tasarımı uygulamasıyla birlikte baskı ve sunuma hazırlık aşamasının tüm ayrıntılarını bu bölümde bulabilirsiniz.

14. bölümde; Photoshop'ta web arayüzü nasıl yapılır, merak ediyorsanız bu bölümü inceleyebilirsiniz. Web ortamına yönelik görsellerin boyutlandırılmasından tutun da, dilimlerle çalışma ve bir bayrak dalgalanması animasyonunu bu bölümde bulabilirsiniz. Ayrıca baştan sona bir web sitesi arayüzü tasarımının püf noktalarına da yer verdik.

15. bölümde; 3 boyutlu nesnelerle çalışmanın ayrıntılı ayarları ve ışık düzenlemeleriyle Photoshop CC'de 3 boyutlu çalışmalar yapmanın sırlarına yer verilmiştir. 3 boyutlu bir metin uygulamasını bu bölümde bulabilirsiniz.

16. bölümde; video düzenlemek için Photoshop CC'ye başvurmanın zamanı geldi. Video montajı, video düzenlemesi ve kaydetme işlemleri bu bölümde işlenmiştir.

17. bölümde; Medikal alanda Photoshop'un kullanılmasıyla ilgili püf noktalara yer verdik. Medikal dökümanların incelenmesi, düzenlenmesi, ölçümler yapılması için Photoshop önemli bir rol oynamaktadır.

18. bölümde; Photoshop kullanırken en çok işinize yarayacak püf noktalarını bulabilirsiniz. Kısayollar ile daha hızlı işlemler yapabilirsiniz. İçeriği oluşturan fazla sayıda bölüm olsa da, kitabın temel içeriğini iki farklı şekilde ele aldık. Birinci bölümden üçüncü bölüme kadar Photoshop'ta araç, menü ve panellerin işlevlerini; sonraki bölümlerde ise Photoshop'ta görseller üzerine yapılan işlemlere göre konu anlatımları ve örnekleri bulacaksınız.

Photoshop tutkunlarına yol göstermesi dileğiyle…

Özge Mardi BAYAR

İÇİNDEKİLER

1 PHOTOSHOP CC'YE GİRİŞ 1

Photoshop'un Tarihçesi 1

Temel Kavramlar 2

Bitmap ve Piksel 2

Çözünürlük 2

Masaüstü Yayıncılık ve Dijital Medyada Çözünürlük 3

Dosya Uzantıları 4

Tercihleri Ayarlamak 5

Photoshop'u Hızlandırmak 6

Arayüzü Tanımak 7

Arayüzün Genel Yapısı 7

Menü Çubuğu 8

Kontrol Panel 10

Araçlar Paneli 10

Doküman Adı, Uzantısı ve Renk Modu 11

Cetveller ve Kılavuz Çizgileri 11

Çalışma Alanı Özellikleri 12

Yeni Bir Arayüz Yerleşiminin Oluşturulması 13

Görsel Dosyası 13

Paneller 13

Araçların Anatomisi 14

Araç Kutusunu Kullanmak 14

Araçlar 15

Bridge ile Çalışmak 24

Arayüzün Genel Yapısı 25

Uygulama Çubuğu 26

Paneller 27

Bridge ile Görselleri Açmak 28

2 MENÜ VE KOMUTLAR **29**
File 29
Generate 32
Edit 36
Transform Seçenekleri 37
Image 41
Indexed Color 41
Layer 56
TYPE 60
Select 62
Modify 64
Edit In Quick Mask 65
Filter 65
Filtrelerin Genel Yapıları 68
Artistic Filtreleri 69
Blur Filtreleri 71
Brush Strokes Filtreleri 73
Distort Filtreleri 74
Noise Filtreleri 75
Pixelate Filtreleri 76
Render Filtreleri 77
Sharpen Filtreleri 79
Sketch Filtreleri 80
Stylize Filtreleri 82
Texture Filtreleri 83
3D 84
View 86
Window Paneli 89

3 PANELLER **91**
Panellerle Çalışmanın Püf Noktaları 91
Paneller 93

3D (Scene) Paneli 93
Actions Paneli 94
Adjustments Paneli 95
Brushes Paneli 97
Brush Presets Paneli 99
Channels Paneli 100
Alpha Channels: Alfa Kanalları 102
Karakter Paneli 102
Character Styles Paneli 103
Clone Source Paneli 104
Color Paneli 105
Device Preview Paneli 106
Glyphs Paneli 107
Histogram Paneli 108
History Paneli 109
Info Paneli 110
Layer Comps Paneli 110
Layers Paneli 112
Libraries Paneli 113
Masks Paneli 114
Measurement Log Paneli 114
Navigator Paneli 115
Notes Paneli 116
Paragraph Paneli 116
Paragraf Styles Paneli 117
Paths Paneli 118
Properties Paneli 119
Styles Paneli 121
Swatches: Hazır Renk Paneli 122
Adobe Color Themes Paneli 123
Timeline Paneli 124
Tool Presets Paneli 125

4 PHOTOSHOP İLE ÇALIŞMAK 127
Yeni Bir Doküman Açmak ve Kaydetmek 127
Dokümanı Kaydetmek 130
Görsellerin Boyutlandırılması 130
İşlemleri Geri Almak ve History Paneli 131
Kılavuzlarla Çalışmak 132
Nesneleri Hizalamak 133
Katmanlar 134
Katmanları Filtreleme 134
Renk Modları ve Kanallar 139
Bitmap 139
Grayscale 140
Duotone (Çift Ton Modu) 140
Indexed Color 141
RGB Color 142
CMYK 142
Lab Color 143
Multichannel 143
Renk Modlarını Dönüştürmek 144
Renk Yönetimi ve Kalibrasyon 144
Tuval Seçenekleri 148
Tuvali Döndürmek 149

5 SEÇİM YAPMANIN PÜFLERİ 151
Geometrik Seçimler 152
Dikdörtgen-Kare Seçimler 152
Elips-Daire Seçimler 153
Tek Sütun ve Satır Seçimler 154
Serbest Seçimler 154
Hızlı Seçimler 156
Pen Tool ve Yol Oluşturarak Seçim 158
İleri Düzey Seçim: Color Range ve Refine Edge 162

Color Range 162
Refine Edge 164
Seçim Menüsüyle Çalışmak 166
Tamamını Seçmek 166
Seçimi İptal Etmek 166
Genişletmek, Daraltmak, Yumuşatmak 166
Seçimi Daraltmak 167
Seçime Çerçeve Eklemek 168
Seçimin Köşesini Kıvırmak 168
Seçimi Yumuşatmak 169
Benzer Renk Piksellerini Seçmek, Tersini Seçmek 169
Seçim Alanını Düzenlemek 170
Seçimleri Kaydetmek 171
Uygulama 1: Saç Seçiminin Püf Noktaları 172
Uygulama 2: Fotoğraflarla Kolaj Çalışması 175

6 KATMANLAR 177
Katmanlar Panelinin Anatomisi 177
Katmanlar Paneli ile Çalışmak 179
Yeni Katman Açmak 180
Katmanı Kopyalamak 180
Katman Sıralaması 181
Katman İsimlendirmesi 181
Arkaplan Katmanı 182
Yeni Katman Grubu Oluşturmak 183
Katman Kilitleri 183
Katmanları Zincirlemek ve Düzleştirmek 184
Şekil ve Metin Katmanları, Akıllı Katmanlar 185
Katmanları Yapısal 186
Özelliklerine Göre Filtreleme 186
Katman Harmanlamak/Karıştırmak 188
Opacity ve Fill Farkı 202

Layer Style (Katman Stilleri) 203
Birden Fazla Stil Uygulamak 210
Stili Farklı Katmanlara Uygulamak 210
Stillerin Düzenlenmesi 210
Katman Maskeleriyle Çalışmak 211
Piksel Maske 211
Maske ve Renk Kanalları 214
Vektör Maske 214
Quick Mask (Hızlı Maske) 216
Clipping Mask (Kırpma Maskesi) 217
Multiple Masks (Çoklu Maskeler) 218
Uygulama 3: Bardak Yansıması 218

7 TİPOGRAFİ 223
Metinlerle Çalışmak 225
Metinleri Düzenlemek: Character Paneli 227
Yazı Karakterini (Font) Değiştirmek 227
Karakter Stillerini Düzenlemek 228
Harf Boyutunu Düzenlemek 229
Satır Aralarını (Leading) Düzenlemek 229
İki Harf Arasını (Kerning) Düzenlemek 230
Harflerin Arasını Düzenlemek 230
Metni Ölçeklendirmek 231
Üstlü Harfler 231
Metine Renk Vermek 232
Metnin Dil Seçimi 233
Kenarlarını (Alising) Düzenlemek 233
Büyük Harflerle Düzenlemek 234
Birleşik Harfleri (Ligature) Ayırmak 234
Paragraflarla Çalışmak: Paragraph Paneli 235
Paragraf Hizalama 235
Paragrafa Girinti Vermek 235

Paragraf Başı 236
Paragraf Arası Boşluk 236
Tireleme 237
Warp Text: Metni Çarpıtmak 238
Yola Metin Yerleştirmek 238
Metnin İçine 240
Fotoğraf Yerleştirmek 240
Karakter ve Paragraf Stilleri 240
Character Styles Paneli 241
Paragraph Styles Paneli 244
Uygulama 4: Metin Deformasyonu 248

8 VEKTÖR ÇİZİMLERLE ÇALIŞMAK 251
Vektör Çizim Araçları ve Çizim Teknikleri 252
Düz Yollar Çizmek 253
Eğri Yollar Çizmek 253
Düz ve Eğri Yolları 253
Birlikte Çizmek 253
Freeform Pen Tool (Serbest Yollar Çizmek) 254
Selection - Direct Selection Tool (Yolun Düzenlenmesi) 254
Paths Paneli (Yol Paneli) 256
Yolu Seçime Dönüştürmek 256
Yolu Çizgiye Dönüştürmek ve Düzenlemek 257
Yolun İçini Renklendirmek 258
Şablon Çizim 259
Araçlarıyla Çalışmak 259
Vektör Çizimleri Boyutlandırmak 261
Vektör Çizimleri Birleştirmek 262
Vektör Çizimleri Çıkarmak 263
Vektör Çizimlerin Kesişimini Almak ve Çıkarmak 264
Özel Şekil Tanımlamak 265
Styles (Stiller) Paneli 266

Yeni Bir Stil Oluşturmak 266
Bir Şekle Veya Metine Stil Eklemek 267
Stil Dosyasını Panele Eklemek 267
Uygulama 5: Vektör Bir İllüstrasyon Çalışması 268

9 DOLGU RENKLERİ İLE ÇALIŞMAK 275
Düz Renk ile Boyamak 276
Keskin Kenarlı Boyamak 277
Yumuşak Kenarlı Boyamak 278
Transparan Boyamak 279
Renk Geçişi ile Boyamak 280
Yeni Renkler Eklemek 281
Transparan Renk Geçişiyle Boyamak 282
Renk Geçişinin Yönünü Düzenlemek 282
Şekilleri Renk Geçişi İle Boyama 284
Desenle Boyama 284
Yeni Desen Hazırlamak 285
Desen Yüklemek 287
Renk Panellerini Kullanmak 287
Yeni Renk Eklemek 287
Renk Kodlarını Kullanmak 288
Renk Paleti Hazırlamak 289
Ekstra Renklerle Çalışmak 290
Adobe Color Themes ve Popüler Renkler 291
Fırça ve Kalemle Renklendirmek 292
Fırça Çeşitleri ile Boyamak 292
Yeni Fırça Hazırlama ve Özel Efektler 294
Uygulama 6: Karakalem Bir Çalışmayı Renklendirmek 297

10 GÖRÜNTÜ İŞLEME (MANİPÜLASYON) 303
Görselin Boyutları 304
Web Ortamı İçin Boyutlandırmak 304

Basılı Medya İçin Boyutlandırmak 305
Görseli Kırpmak 306
Boyutlandırarak Kırpmak 306
Döndürerek Kırpmak 307
3'te 1 Kuralı 307
Tuval Boyutunu Uzatarak Kırpmak 308
Görseli Uzatarak Düzenlemek 309
Görseli Döndürmek 311
Görseli Silmek / Temizlemek 313
Silgiyle Silmek 313
Arkaplanı Silmek 314
Hızlı Silmek 316
Renk Düzenlemeleri 317
Zıtlık Ayarları 318
Tonlarını Düzenlemek 318
Doygunluklarını Düzenlemek 320
Renk Değiştirmek 321
Renkleri Düzenlemek 323
Siyah-Beyaz Görseller 324
Doku Onarmak 325
Doku Transferiyle Onarmak 325
Doku Transferiyle Doldurmak 328
Piksellerin Düzenlenmesi 330
Bulanıklaştırmak 330
Keskinleştirmek 331
Bulaştırarak Yumuşatmak 333
Görselleri Dönüştürmek 333
Döndürmek 333
Dikey ve Yatay Döndürmek 334
Perspektif Eklemek 336
Formunu Değiştirmek 336

Uygulama 6: Portre Rötuşu 338
Diş Beyazlatmak 338
Cilt Temizlemek 339
Sivilce Temizlemek 341
Uygulama 7: Fotomanipülasyon 342

11 DİJİTAL FOTOĞRAFÇILIK 347
Fotoğraf Kağıt Boyutları 348
Camera Raw 348
Camera Raw'la Fotoğraf İşlemek 349
Beyaz Ayarı 350
Tonların Düzenlenmesi 352
Detayları Düzenlemek 353
Tonlama 354
Lens Hatalarının Düzeltilmesi 354
Kamera Kalibrasyonu 355
İş Akışı Seçenekleri 356
Raw Ayarlarını Kaydetmek 357
Raw Fotoğrafın Kaydedilmesi 358
HDR Fotoğraf 358
HDR Fotoğraf İşlemek 358
Sahte HDR 360
Fotoğrafları Hızlı Düzenlemek 361
Action Uygulamak 361
Action Yüklemek 365

12 AKILLI NESNE VE FİLTRELER 367
Akıllı Nesne Oluşturmak 367
Akıllı Nesne Olarak Açmak 370
Akıllı Nesneyi Çağırmak 370
Vektör Akıllı Nesne 371
Akıllı Nesneyi Dışa Aktarmak 372

Akıllı Filtreler 372
Akıllı Filtre Maskesi 373
Akıllı Filtreyi İptal Etmek 374

13 MASAÜSTÜ YAYINCILIK VE BASKI 375
Vektör ve Piksel Farkı 375
Baskı ve Çözünürlük 376
Baskı ve Renk 377
CMYK Renklerle Çalışmak 378
Spot Renklerle Çalışmak 382
Duotone Renklerle Çalışmak 385
Baskı Renk Ayarları 388
Baskıya Hazırlık 388
Tram 388
Uygulama 8: Afiş Tasarımı ve Baskıya Hazırlık 389
Baskıya Uygun Kaydetmek 398
Sunuma Uygun Kaydetmek 401

14 PHOTOSHOP'DA WEB TASARIM 403
Görsellerin Boyutlandırılması 403
Dilimleme ve Kayıt 404
Uygulama: Web Arayüzü Tasarımı 407

15 3D TASARIM 413
3D Metin Eklemek 413
Photoshop'ta 3D Nesnelerle Çalışmak 416

16 VİDEO VE GIF DOSYALAR İLE ÇALIŞMA 419
Video Dokümanını Açmak 419
Video Düzenlemek 420

17 MEDİKAL PHOTOSHOP 425
Dicom ve Bridge 425

Dicom Dokümanlarını Açmak 426
Dicom Dokümanlarını Düzenlemek 429
Dicom ve Video 431

18 PHOTOSHOP VE TASARIM PÜFLERİ 435
Püf 1: CMYK Renk Filtrelerin Çalışması 435
Püf 2: Seçimi Path'e Çevirme 435
Püf 3: Katman Şeffaflığını Kısayolu 438
Püf 4: Kütüphaneye Dosya Yüklemek 438
Püf 5: Görselleri Hizalama 438
Püf 6:Netlik Kazandırma 439
Püf 7: Ayarları Sıfırlama 440
Püf 8: Seçim Alanını Sürükleme 440
Püf 9: Klavye ile Font Seçimi 440
Püf 10: Scroll ile Görüntüyü Ayarlama 441
Püf 11: Font Büyüklüğünü Ayarlama 441
Püf 12: Yüzde Yüz Büyültme 441
Püf 13: Renk Kanallarını Seçmek 441
Püf 14: Tab Tuşu ile Geçiş 442
Püf 15: Katmanların Tek Bir Katmanda Toplanması 442
Püf 16: Arkaplana Renk Alma 442
Püf 17: Fırça boyutunu değiştirme 442
KISAYOLLAR 443

PHOTOSHOP CC'YE GİRİŞ

1

PHOTOSHOP'UN TARİHÇESİ

Photoshop, Adobe'nin geliştirdiği bitmap/piksel tabalı görüntü işleme yazılımıdır. 24 yıllık geçmişinde dijital ortamda fotoğraf işleme ve manipülasyon konusunda dünya standardı haline gelmiştir. Birçok alternatif görüntü işleme yazılımı olmasına rağmen Photoshop'un bu kadar popüler olmasının nedeni; elbette görüntüler üzerinde kusursuz manipülasyonlar yapabilmek için birçok araçla donatılmış olmasıdır.

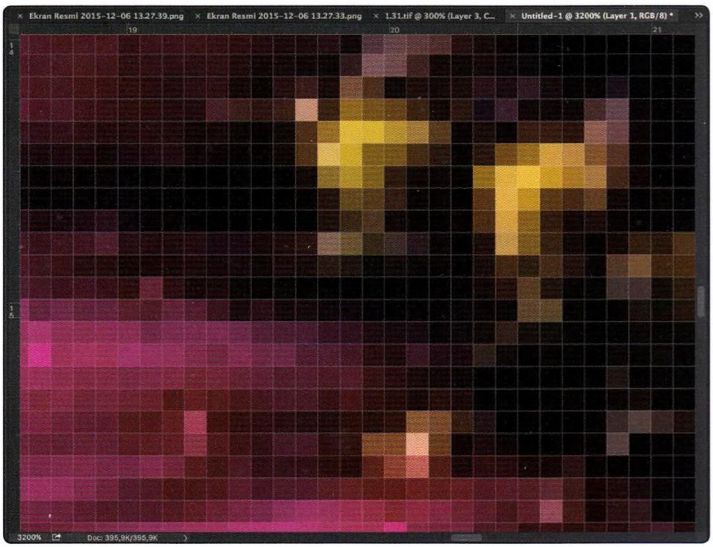
Photoshop'un piyasaya sürüldüğü 1988'den günümüze geldiği noktaya bakınca, heyecan verici bir serüveni olmuştur. İlk çıktığı yıllarda daha çok fotoğrafçılıkta tercih edildiği gibi günümüzde de masaüstü yayıncılık, web tasarım, video işleme ve hatta 3 boyutlu tasarım için de gelişmiş seçenekler sunar.

TEMEL KAVRAMLAR

Photoshop ile çalışmaya başlamadan önce kullanacağımız temel kavramlardan bahsedelim.

BİTMAP VE PİKSEL

Photoshop'ta görüntüler yan yana ve üst üste dizilen renk kutularından oluşur. Piksel olarak adlandırılan bu renk kutuları, bitmap resmi oluşturur. Dijital fotoğraflar, video görüntüleri, grafikler, yani Photoshop hazırlanan tüm görüntüler bitmap resimdir.



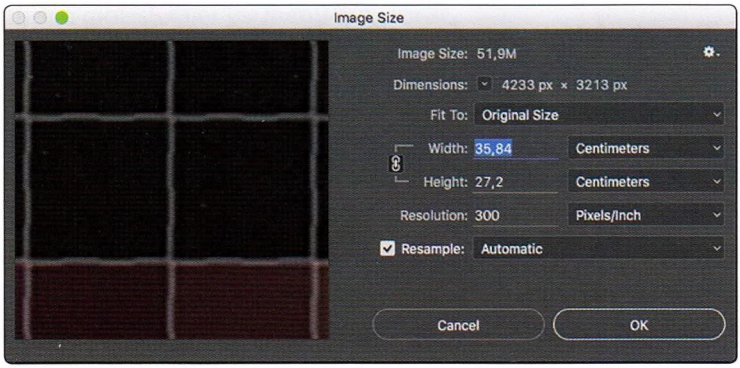
Photoshop'ta görsellere yaklaştığınızda yandaki gibi renk piksellerini görebilirsiniz.

ÇÖZÜNÜRLÜK

Bir inch uzunluğunda yer alan piksellerin sayısı bize çözünürlüğü verir. Bir görseldeki inch başına düşen piksel sayısı ne kadar yüksekse, görselin kalitesi o kadar iyi olur.

MASAÜSTÜ YAYINCILIK VE DİJİTAL MEDYADA ÇÖZÜNÜRLÜK

Basılı medyada yüksek çözünürlüklü (`300 piksel/inch`) görseller kullanırken, web tasarımında bunun aksine düşük çözünürlük (`72 piksel/inch`) istenir. `72 piksel/inch` çözünürlükteki bir görsel ekranda kaliteli gözükmesine rağmen, piksel karelerinin gözükecek şekilde bozuk basılır. Multimedya ortamı için `96` DPI, dış mekan ve iç mekan baskılarında ise `100 DPI` ya da daha kaliteli bir baskı olması için `150 DPI`'da düzenlenir. Photoshop doküman boyutlarını büyültme işlemi yaparken görsel üzerindeki pikselleri, en yakın komşu renk veya ara renkleri tahmin/interpolation yöntemi ile oluşturur. Bir görselin boyutlarını küçültürken sorun yaşanmaz, çünkü piksel sayısını Photoshop otomatik olarak azaltır. Fakat görseli büyültürken var olmayan pikseller resme ekleneceği için görüntüde bozulmalar meydana gelir. Bu açıdan resimleri boyutlandırırken piksel ayarlarını kontrollü bir şekilde ayarlanması önemli.



Bir görselin piksel boyutlarını ***Image/Image Size*** komutunu çalıştırarak öğrenebilirsiniz.

Pixel Dimensions bölümünde görseldeki dikey ve yatay piksel sayısını, **Document Size** bölümünde ise görselin boyutları ve **çözünürlüğü** *(resolution)* bulunmakta. **DPI** *(**D**ot **P**er **I**nch)* ise inch başına düşen nokta sayısıdır. Resolution'un; yani dpi'ın yüksek olması, görselin kaliteli olmasını sağlar. Görselin boyutları arttıkça piksel sayısı da artmaktadır.

Dosya Uzantıları

- **PSD** *(**P**hoto**s**hop **D**rawing)*: Photoshop programının temel dosya biçimidir. **RGB**, **CMYK**, **Duetone**, **Lab Color** gibi renkleri destekler. Ayrıca doküman içinde katmanlar, maskeler ve kanallar istenildiğinde çalışmaya devam edilmek üzere saklanır. Özellikle basılı medya için üretilen tüm görsellerin ilk olarak bu formatta kaydedilmeleri gerekir.

- **TIFF** *(**T**agged **F**ile **F**ormat)*: Yüksek kaliteli ve Alpha kanalı içeren dosya uzantısıdır. PSD gibi basılı medyada kullanılan bitmap dosya biçimidir.

- **JPEG** *(**J**oint **P**hotosgraphic **E**xperts **G**roup)*: Sıkıştırılmış dosya formatı olan jpeg uzantısı neredeyse tüm görsel dosyaların temelini oluşturur. Basılı medyada asla kullanılmaması gereken bir uzantıdır. Çünkü görselleri sıkıştırarak piksellerin bozulmasına sebep olur. Aksine web tasarımında en çok kullanılan görsel uzantısıdır. Ayrıca dijital fotoğraf makineleri de bu formatla görsel kaydeder.

- **GIF** *(**G**raphics **I**nterchange **F**ormat)*: Jpeg uzantısına benzer özellikler taşıyan gif uzantılı görsel dosyalarının farkı, hareketli görüntüleri de içinde barındırabilmesidir. Özellikle web tasarımında kullanılan bu formatta arkaplan transparan/şeffaf olarak belirlenebilir ve istenilen zemin/renk üzerine görsel yerleştirilebilir. Jpeg gibi sıkıştırılmış bir format olduğu için basılı medyada kullanılmaz.

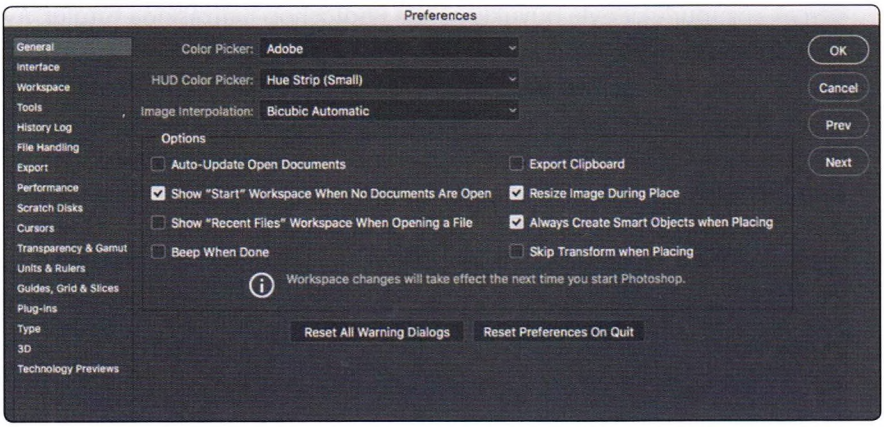
- **RAW:** Raw İngilizce'de ham, olmamış anlamındadır. Dosya uzantısı olarak anlamı; işlenmemiş görsel veya ses dosyasıdır. Özellikle **Dijital SLR** fotoğraf makinelerinde bu formatla çekilen fotoğraflar kusursuz olarak düzenlenebilirler. Raw formatı, kayıplı bir sıkıştırma olmadığından çok yer kaplar. Raw fotoğraflarda **ISO/ASA** ile enstantane ve diyafram ayarları dışında hiçbir fonksiyonun fotoğraf üzerinde doğrudan etkili olmadığı için **Photoshop Camera Raw** seçeneğiyle istenilen düzenlemeler yapılabilir. Canon fotoğraf makinelerinde uzantı **CR2** *(**C**anon **R**aw)* olarak, Nikon fotoğraf makinelerinde uzantı **Nef** *(**N**ikon **E**lektronik **F**ormat)* olarak geçer.

- **PNG** *(**P**ortable **N**etwork **G**raphics)*: JPEG kalitesinde ve GIF gibi alpha kanalı ve şeffaflık özelliği bulunur. Birçok güncel fotoğraf oynatıcı ve Internet Explorer ile açılabilir. Web tasarımı yaparken logo gibi görselin arkaplanı şeffaf olarak saklayarak Dreamweaver veya Flash programında tasarımla bütünleşmesini sağlar.

- **PDF** *(**P**ortable **D**ocument **F**ile)*: Adobe markasının geliştirdiği, işletim sistemi font veya görsel gibi içeriklerinin bağlayıcılığı olmadan tüm dijital ortamlarda paylaşılmak için kullanılan dosya formatıdır. Adobe Reader ücretsiz programıyla okunabilir, Acrobat programı ile düzenlenebilir. Photoshop, Illustrator, Indesign programlarından dosya paylaşımları ve tasarımların baskıya gönderilmesinde kullanılan bir uzantıdır.
- **EPS** *(**E**ncapsulated **P**ostScript)*: İki çeşit EPS dosyası vardır. Bunlardan biri, **Adobe Illustrator** veya **Corel Draw** ile açılıp değiştirilebilen vektör tabanlı çizim dosyası uzantısıdır. Diğeri ise, Photoshop gibi programlarda oluşturulan bitmap tabanlı bir görsel dosyasıdır. Photoshop gibi pek çok görsel düzenleme programı ile açılabilir.

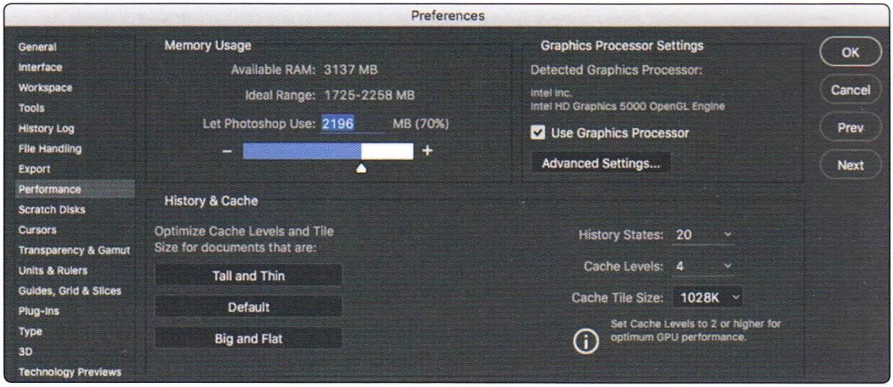
TERCİHLERİ AYARLAMAK

Photoshop'un tercihlerini düzenlemek için PC bilgisayarlara ***Edit/Preferences/General*** komutu, Mac bilgisayarlarda Photoshop menüsünden ***Preferences/General*** komutunu çalıştırın. Bu bölümde tercihlerde en çok kullanılan bölümlerden bahsedeceğim. Öncelikle **Photoshop Preferences**'ı herhangi bir doküman açmadan ayarlarsanız, Photoshop'un hafızasında kalır. **Preferences** seçeneklerini düzenledikten sonra ayarların devreye girmesi için Photoshop'u kapatıp yeniden başlatmanız gerekmektedir.

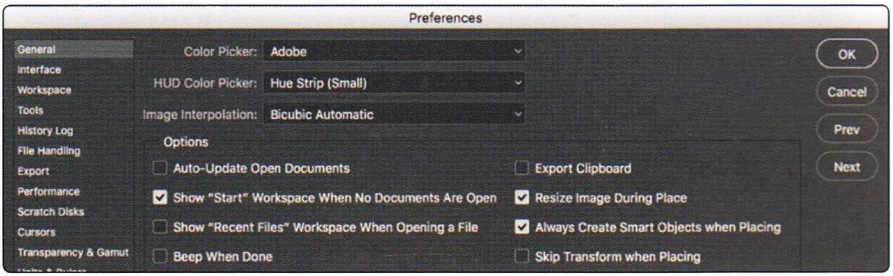


PHOTOSHOP'U HIZLANDIRMAK

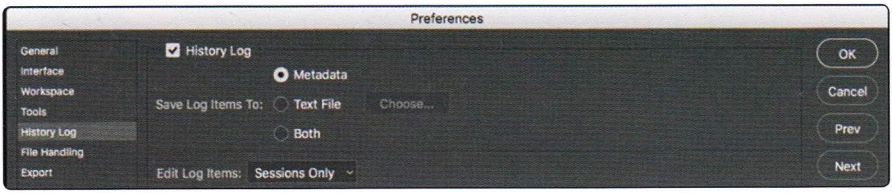
Photoshop'ta çalışırken komutları geriye ve ileriye alarak çalışırız. Photoshop, **Preferences/Performance/*History States*** kutusundaki sayı kadar en son yapılan işlemleri sürekli hafızasında saklı tutar. Buradaki işlemleri geriye alma sayısı ne kadar yüksek olursa, Photoshop bellekten yüksek oranda hacim tüketir ve çalışma yavaşlar. İdeal sayı; **10** ile **20** arasıdır.



Hafızaya kopyalanan görsellerin sizi yavaşlatmasını istemiyorsanız, ***Preferences /General/Export Clipboard/Kesik Panosuna Aktar*** işaretini kaldırın. Görsellerle çalışırken **Kesilen** *(Cut)* veya **Kopyalanan** *(Copy)* alanları, gerçek çözünürlükleriyle büyüklüğünde Photoshop hafızasında tutulur. Ayrıca bu görsellerin diğer programlara aktarılarak yapıştırılabilmesi için bilgisayar sistemi tarafından da kendi hafızasına ayrıca kaydedilir. Bu durumda işlem için iki kat daha fazla bellek gerekir. Photoshop'tan bir görseli kopyalayarak başka bir programa yapıştırmak, web tasarımında ve masaüstü yayıncılıkta, işlem sırasında problem olacağı için böyle bir işleme gerek yoktur.



Photoshop'ta yapılan tüm işlemler istendiği takdirde veri veya düz metin olarak kayıt altına alınabilir. Özellikle karmaşık işlemli çalışmalarda komutları liste halinde kayıt altına almak, çalışmanızı yavaşlatır. **History Log** kutusunu işaretleyebilirsiniz. Bellek tüketimini de etkileyen ***Preferences/General/History Log*** komutunun işaretini kaldırabilirsiniz.



Renk kanallarını siyah-beyaz gri ton ya da **RGB/CMYK** renklerinde ayrı ayrı görüntüleyebilirsiniz. Bu işinizi kolaylaştırabilir. Bu fonksiyonu kullanmıyorsanız, ***Preferences/Interface/Show Channels in Color*** kutusundaki işareti kaldırın. Kanallar paletindeki **RGB/CMYK** renk ayrımları, **Siyah-Beyaz-Gri** tonda görüntülenir ve Photohop'un hızı biraz daha artar.

ARAYÜZÜ TANIMAK

Bu bölümde Adobe Photoshop CC sürümünün kullanıcı arayüzü, üst menüler ve panelleri hakkında kısaca bilgiler vereceğiz. Bu bölümü okumanız Photoshop programının işleyişini kavramanız için faydalı olacaktır.

ARAYÜZÜN GENEL YAPISI

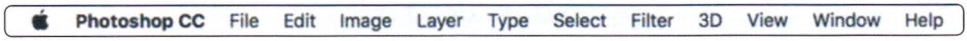
Photoshop oldukça gelişmiş bir arayüze sahiptir. Arayüzde araç, menü ve paneller; bir tasarımcının fiziki ortamda kullandığı araçlara benzer bir şekilde yerleştirilmiştir. Kullanıcılar isterlerse Photoshop'un sunduğu araç ve paneller hareketli oldukları için kendi çalışma arayüzünü düzenleyebilir. Ayrıca birbirleriyle sık kullanılan araçlar ve paneller birlikte konumlandırıldığı için hangi bir aracın yerini belirlemek oldukça kolaydır. Photoshop'ta çalışma alanını 9 ana başlık altında toplayabiliriz.

1. Menü Çubuğu
2. Kontrol Panel/Seçenekler Paneli
3. Araçlar Paneli
4. Doküman Adı, Uzantısı ve Renk Modu
5. Cetveller
6. Kılavuz Çizgileri
7. Çalışma Alanı Özellikler
8. Görsel Dosyası
9. Paneller

Menü Çubuğu

Photoshop'ta çalışırken kullanılan komut ve ayarların yer aldığı menülerden oluşur. Bu menüler işlevlerine göre kategorilendirilmiş komutlardan oluşur. Menü başlıkları içerdikleri komutların özeti gibidir. **Örneğin;** seçimlerle ilgili bir işlem yaparken **Select** *(Seçim)* menüsüne bakmak doğru olacaktır. Diğer menülerde bu sistemle çalışır. Çalışma alanında herhangi bir görsel dosyası açık değilse menüler aktif değildir. Üzerinde çalışılacak olan görsel dosyası açıldığında menülerde yer alan birçok komut aktif olur.

Aktif seçenekler siyah yazılı, pasif olanlar ise gri olarak görülürler.



- **File Menüsü:** Temel dosya işlemleri için kullanılan menüdür. **File** menüsündeki komutlar, yeni çalışma dokümanı oluşturma veya var olan dokümanı açma, kaydetme, kapatma gibi işlemleri yapar.
- **Edit Menüsü:** Çalışma sırasındaki komutları ileri-geri alma, yapıştırma, kesme, kopyalama, döndürme, perspektif ekleme, dolgu rengi verme, çerçeve ekleme gibi işlemleri yapar. Ayrıca bu bölümde kütüphaneye fırça ve doku da eklenir.
- **Image Menüsü:** Adjustment alt menüsü altında görseller üzerinde ayrıntılı renk ve ton düzenlemelerinin yapıldığı menüdür. Ayrıca dokümanın boyut, çözünürlük gibi yapısal özelliklerine de ulaşılır.
- **Layer Menüsü:** Katmanlarla ilgili ayrıntılı işlemlerin yapıldığı menüdür. Benzer katmanlar, katman maskeleri, katman özellikleri, katmanları birbirine dönüştürme gibi işlemler bu menüden yapılır.
- **Type Menüsü:** Photoshop CS6 ile birlikte metinler üzerinde daha detaytlı düzenlemeler yapabilmek mümkün. Bunun içinde **TYPE** üst menüsünü kullanabilirsiniz.
- **Select Menüsü:** Seçim araçlarıyla birlikte kullanılan bu menüdeki seçenekleri aktif olması için seçim araçlarıyla görsel üzerinde seçim yapılmalıdır.
- **Filter Menüsü:** Photoshop programı içinde gelen görseller üzerinde artistik görünümler elde etmek için filtrelere ve efektler bulunur.
- **3D Menüsü:** 3D katmanlarla ilgili işlemlerin yapıldığı menüdür.
- **View Menüsü:** Görünürlük menüsüdür. Çalışmaya yaklaşma, cetvel ve ızgara gibi komutların bulunduğu menü.
- **Window Menüsü:** Çalışma alanında yer alan menü ve pencerelerin düzenlenmesiyle ilgili komutları içeren menüdür. Photoshop'ta sandığınızdan daha fazla panel bulunur. Çalışma sırasında gereksiz olan paneller kapatılarak daha sonra Window menüsü altından tekrar aktif hale getirilebilir.
- **Help Menüsü:** Yardım merkezine bağlanır.

Menü seçeneklerinde yer alan komutlar klavye kısayol tuşlarıyla çalıştırılabilirler. Bunun için her menüde yer alan komutun sağ tarafında yer alan tuş kombinasyonlarına klavyeden basabilirsiniz.

KONTROL PANEL

Araçlar panelinden seçili olan araca ait seçeneklerin yer aldığı alandır. Kontrol panel, seçili araca göre sürekli değişir. Aracın özelliklerine göre işaretleme kutusu, yazı kutusu, açılır menü gibi seçeneklerle araca ait özellikler belirlenir. Bir aracın seçeneklerini değiştirdiğinizde, seçenekleri yeniden değiştirene kadar değerler sabit kalır.

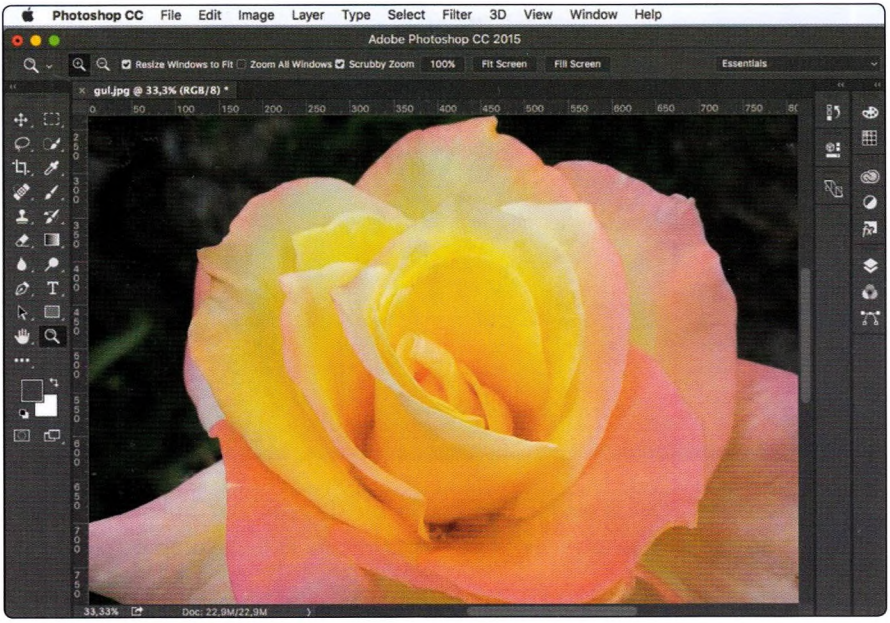
Aracın varsayılan değerlerine dönmek için Kontrol panelde yer alan araç sembolünün yanındaki ok (>) simgesinden açılan pencerenin yanından tekrar ok (>) simgesinden **Reset Tools** komutunu çalıştırın. Tüm araçların varsayılan değerlerine dönmek için **Reset All Tools** komutunu çalıştırın.

ARAÇLAR PANELİ

Araçlar paneli çalışma alanının sol tarafında yer alan paneldir. İçinde görevlerine göre gruplanmış araçları barındırır. Bu araçlar; seçim, çizim, boyama ve görseller üzerinde değişiklik yapmak için birbiri içine gizlenerek konumlandırılmıştır.

Doküman Adı, Uzantısı ve Renk Modu

Dokümanın adı, dosya uzantısı ve renk modunu gösteren bu alan, aynı zamanda doküman penceresidir.

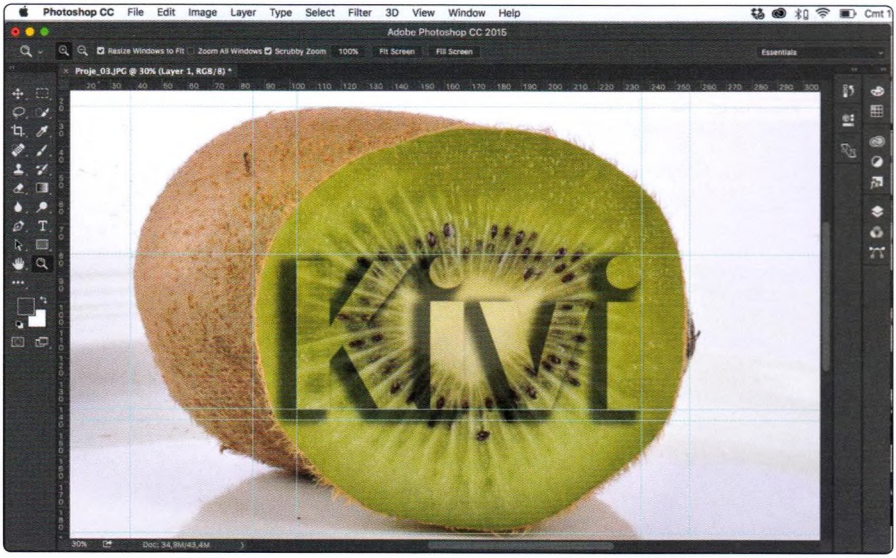


Birden fazla dokümanla çalışırken bu alanın hemen altında dokümanlar üst üste sekmeler şeklinde konumlanır. Dokümanların birbirleri arasında geçiş yapmak için her dokümanın hemen üzerinde bulunan sekmedeki ismine tıklamanız yeterlidir.

Cetveller ve Kılavuz Çizgileri

Pc: *CTRL+R*, **Mac:** *COMMAND+R* ile cetvelleri açabilirsiniz. Çalışma alanı içinde üst ve sol tarafta konumlandırılmış iki cetvel bulunur. Sol tarafta yer alan cetvel dikey ızgara çizgilerini, üstte bulunan cetvel ise yatay ızgara çizgilerini çalışma alanına taşımak için kullanılır. Cetvel üzerinden fare imleci ile tutup çektiğinizde kılavuz çizgiler ortaya çıkacaktır. Cetvelleri kaldırmak için de aynı tuşlardan faydalanabilirsiniz. Kılavuz çizgileri baskı ve web ortamında görünmezler. Kılavuz çizgilerinin rengini, sıklığını ve stilini ***Edit/Preferences(Guides & Grid*** seçeneğinden değiştirebilirsiniz.

Kılavuz çizgileri kaldırmak için ***View/Clear Guide***'ı kullanabilirsiniz.

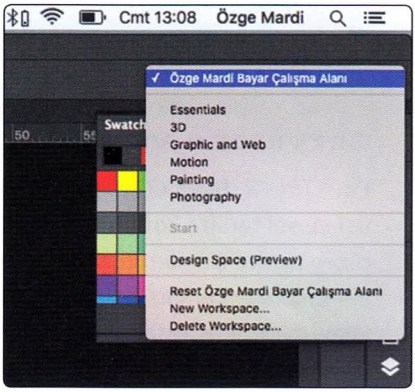


Photoshop'ta kılavuz çizgilerden başka bir de ızgaralar bulunur. Görsel alan üzerinde metin veya görsellerin düzenlenmesini kolaylaştıran bu ızgaralar,

View/Show/Grid komutuyla aktif olur. Aynı komutla ızgaralar kaldırılır.

ÇALIŞMA ALANI ÖZELLİKLERİ

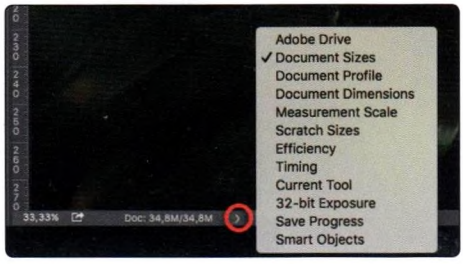
Arayüzü özelleştirmek için bu bölümün sağ tarafında yer alan ok (>>) simgesine tıklayarak seçeneklerden biri seçilebilir. **Örneğin;** tasarım yapıyorsanız Design, fotoğraflar üzerinde düzenleme yapıyorsanız (Photography gibi...) bu seçenekler çalışma alanındaki panellerin tasarım veya fotoğrafa yönelik olarak düzenlenmesini sağlar.



YENİ BİR ARAYÜZ YERLEŞİMİNİN OLUŞTURULMASI

Photoshop arayüzü kişiye göre özelleştirilebilir. Bunun için yüzer durumdaki çalışmanın konusuna göre kullanılacak araç ve panellerin konumu belirlenir. ***Window/Workspace/Save Workspace*** komutuyla çalışma alanını özelleştirebilirsiniz. Çıkan menüye istenilen ismi yazarak, çalışma alanını düzeninin koruyabilirsiniz. Ayarları silmek için, ***Window/Workspace/Default Workspace*** seçeneğini seçin.

GÖRSEL DOSYASI



Çalışma alanı içinde görselin yer aldığı bölümdür. Photoshop'taki adı **Canvas**, yani tuvaldir. Bu alan görsel üzerinde her türlü değişikliğin yapıldığı alandır. Tuvalin sol alt köşesindeki kutuyu kullanarak görsele istenilen oranda yaklaşıp, uzaklaşılabilir. Hemen yanında yer alan rakamlar ise ön tanıtımlı olarak dosya boyutlarını veya farklı bilgileri verir. Bu alanda farklı seçeneklerin gösterilmesi için sağ tarafında yer alan **ok** (>) simgesinden ayarlar yapılabilir.

PANELLER

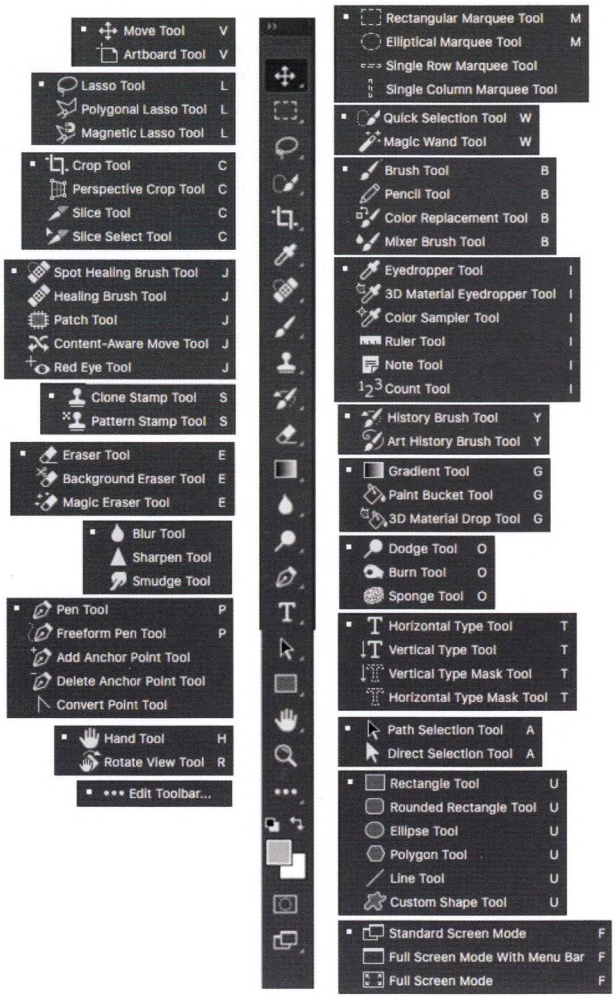
Paneller grup şeklinde birbiri üzerinde konumlanırlar. Her panel kendi içinde işaretleme kutuları ve sürgü gibi ayarları düzenleyen paletlerdir. Çalışma alanının sağ tarafında kullanılmaları çalışmayı kolaylaştırır. Her panelin sağ tarafında küçük ok (>) simgesi bulunur. Bu simgeden panelin gelişmiş ayarlarına ulaşılır.

Araçların Anatomisi

Photoshop'ta birbirleriyle sık kullanılan araçlar birbirleri içinde yerleştirilmiştir. Araçların hızlı kullanımları için klavyeden kısayolları kullanılabilir.

Araç Kutusunu Kullanmak

Araç kutusunda bulunan araçlar, bir tasarımcının dijital ortamda tasarımlarını kolaylıkla yapabilmesi için gelişmiş özelliklere sahiptir.



Bazı araçların sağ alt köşelerinde **ok** (>) simgesi bulunmaktadır. Bu simge, aracın atında yer alan birden fazla araç olduğunu göstermektedir. Aracın üzerine gelerek fare'nin sol tuşunu basılı tutarak diğer araçlara ulaşılır.

Araçlar paneli sağ üst tarafında yer alan **ok** (>) simgesiyle tek ve çift sütun olarak görüntülenebilir.

ARAÇLAR

Move Tool *(Taşıma Aracı)*: Seçilen bir alanı veya **Layer** *(Katman)*'ı taşır. **Kısayolu V**'dir. Birden fazla katmanla çalışırken görselin üzerine tıkladığınızda katmanı otomatik olarak seçer. Kılavuzluk görevi vardır. Katmanlarda **Background** kilitliyse, taşıma yapılamaz.

Artboard Tool *(Çalışma Yüzey Aracı)*: Photoshop'da **Çalışma Yüzey Aracı** ile aynı tuval üzerinde farklı aygıtlar için ayrı ayrı çalışma alanları oluşturulur. Aracı seçtikten sonra kontrol panelde açılan düğmelerden varolan çalışma yüzeyini boyutlandırabilir veya yeni yüzey oluşturma düğmesiyle yeni çalışma alanları oluşturabilirsiniz.

Rectangular Marquee Tool *(Dikdörtgen Seçim Aracı)*: Kare, dikdörtgen çizmek için seçili alan oluşturur. **Kısayolu M**'dir. Kare seçim yapmak için **Shift** tuşuna basarak, farenin sol tuşuyla seçim yapılacak alanın sol üstünden basılı tutarak, sağ altına doğru çapraz şekilde seçilir. **Shift** tuşuna basmadan çizim yapılırsa dikdörtgen seçim yapılır.

Rectangular Marquee Tool; seçiliyken Kontrol panelde yer alan **New Selection**, **Add Selection**, **Subract**, **Intersect** fonksiyonları bütün seçim araçlarında aynı işlevleri görmektedir. Bu fonksiyonların görevleri şöyledir:

- **New Selection:** Normal seçim yapar.
- **Add Selection:** Seçimin üzerine yeni seçim ekler. Kısayolu **Shift** tuşuna basılı olarak seçim yapar.
- **Subract From Selection:** Seçili alandan bir bölgeyi çıkarmamızı sağlar. Kısayolu **Alt** tuşuna basılı olarak seçim yapar.
- **Intersect with Selection:** Seçili alandan bir parça alanı seçmemizi sağlar.

Kısayolu **Shift+Alt** tuşlarına basılı olarak seçim yapar.

NOT Select menüsü seçim araçlarıyla ilgili işlemler yapmanızı sağlar. Resmin tamamını seçmek için **Select** *(Seçim)* menüsünden **Select All** komutuyla görselin tamamını seçebilirsiniz.

Elliptical Marquee Tool *(Daire Seçim Aracı)*: Daire şeklinde seçim için farenin sol tuşuyla seçim yapılacak alanın sol üstünden basılı tutarak sağ altına doğru **Shift** tuşuyla çapraz şekilde seçim yapılır. **Kısayolu M**'dir. **Shift** tuşuna basmadan çizim yapıldığında elips alan seçilir.

Rectangular Marque Tool'da olduğu gibi **New Selection**, **Add Selection**, **Subract**, **Intersect** fonksiyonları seçim yaparken kontrol panelden kullanılabilir.

Single Row Marque Tool *(Tek Satır Seçim Aracı)*: Yatay yönde tek piksellik seçim gerçekleştirir. Web tasarımında Dreamweaver programında arkaplan oluştururken bu tek piksellik seçimle seçilen görsel, web sitesinin hızlı açılmasını sağlar.

Single Column Marque Tool *(Tek Sütun Seçim Aracı)*: Dikey yönde tek piksel seçim gerçekleştirir. Web tasarımında Dreamweaver programında arkaplan oluştururken bu tek piksellik seçimle seçilen görsel, web sitesinin hızlı açılmasını sağlar.

Lasso Tool *(Kement Aracı)*: Serbest seçimler yapar. **Kısayolu L**'dir. Görselin üzerinde farenin sol tuşuna basılı tutarak dairesel hareketlerle seçimleri gerçekleştirir. Seçimi yaptıktan sonra, kontrol paneldeki seçeneklerle eklemeler ve çıkarmalar yapılabilir. **Seçimden Alan Çıkarma;** Alt tuşuna basarak seçtiğimiz alan içerisinden dairesel bir hareketle istenmeyen alanı çıkarır. **Seçime Alan Ekleme;** Shift tuşuna basarak görselin istenilen alanında yeni bir seçim gerçekleştirir.

Polygonal Lasso Tool *(Çokgen Kement Aracı)*: Özellikle köşeli yapıdaki görsellerin belli noktalarını tek tek daha ayrıntılı bir şekilde seçer. **Kısayolu L**'dir. Diğer seçim araçlarında olduğu gibi **Shift** ve **Alt** tuşu ile seçimlerimize eklemeler ve çıkarmalar yapılır.

Mangetic Lasso Tool *(Mıknatıslı Kement Aracı)*: Kontrast ve renge duyarlıdır. **Kısayolu L**'dir. Tek renk zemin üzerinde bulunan herhangi bir nesneyi kolaylıkla seçer.

Tüm araçların kısayollarını kullanırken **Shift** tuşuna ve aracın kısayoluna basarak, o aracın altında gizlenen diğer araçlara hızla ulaşabilirsiniz.

Magic Wand Tool *(Sihirli Değnek Aracı)*: Görsel üzerindeki benzer renklere duyarlıdır, benzer renkteki pikselleri ve tonlarını kolaylıkla seçer. **Kısayolu W**'dir. Renklere duyarlı seçim yapabilen bu araçta **Kontrol panelde** yer alan Tolerance değeri önemlidir. Varsayılan değeri 32'dir. **Tolerance** değeri yüksek olduğu zaman, Örneğin; Tolerance'a en fazla 100 yazabilirsiniz. Seçtiğiniz alandaki o renge en yakın renklerin seçildiğini görürsünüz. **Tolerance**'ı **50**'ye düşürerek seçim yaptığınızda ise daha az alanın seçildiğini göreceksiniz. Diğer seçim araçlarında olduğu gibi **Shift** ve **Alt** tuşları seçim yaparken ekleme ve çıkarmamıza yardımcı olan kısayollardır.

Quick Selection Tool *(Hızlı Seçim Aracı)*: Nesne veya nesneleri fırça aracı gibi kalınlığını Kontrol panelden ayarlayarak hızlı alan seçme işleminde kullanılır. **Kısayolu W**'dir. Renk piksellerine ve nesnelere duyarlıdır. Hızlı seçim aracı seçildikten sonra Kontrol paneldeki **Brush** sekmesinden aracın seçim alanı değerini değiştirerek ayrıntılı seçimler yapılır. Klavyeden **Alt** tuşuna basarak seçim alanlarından istemediğiniz bölümleri çıkartabilirsiniz.

Crop Tool *(Kırpma Aracı)*: Kırpma aracı, görsel üzerindeki fazlalıkları keserken aynı zamanda döndürerek kadrajlar. **Kısayolu C**'dir.

Perspective Crop Tool *(Perspektif Kırpma Aracı)*: Fotoğraflarınızı tekrar kadrajlarken perspektif etkisi vererek kırmanıza yardımcı olur. Farklı düzenlemeler ve perspektif değişiklikleri için kullanabilirsiniz.

Slice Tool *(Dilimleme Aracı)*: Photoshop'ta yapılan web arayüz tasarımlarının web sayfasına kolay yüklenebilmesi için parçalara ayırmaya yarar. **Kısayolu C**'dir. Bir web sitesinde görsel parçaların ufak boyutlu olması o sitenin daha hızlı açılması demektir.

Slice Select Tool *(Dilim Seçim Aracı)*: Dilim Seçim Aracı, **Slice Tool** ile dilimlere bölünen görsel parçalarını seçerek düzenler. **Kısayolu C**'dir. Kesilen parçanın üzerine **Dilim Seçim Aracı** ile tıklanarak açılan menüden parçalar isimlendirilerek ve ayrı ayrı bağlantılar verilir.

Eyedropper Tool *(Damlalık Aracı)*: Damlalık aracı görsel üzerinde yer alan renkleri kısayoldan kopyalamak ve yeni nesnelere aktarmak için kullanılır. **Kısayolu I**'dır.

3D Material Eyedropper Tool *(3D Materyal Damlalık Aracı)*: 3D nesneler üzerindeki materyalleri kopyalamanızı veya farklı bir nesneye aynı özellikleri taşımanıza yarar.

Color Sampler Tool *(Renk Örnekleme Aracı)*: Eyedropper Aracı gibi çalışan **Color Sampler Tool** dört ayrı renk veya stil kaynağını hafızada tutarak nesneden nesneye aktarmak için kullanılır. **Kısayolu I**'dır. Info paneliyle birlikte kullanılır.

Ruler Tool *(Cetvel Aracı)*: Görselin üzerinde bu araç ile belirlenen iki nokta arasındaki uzaklığı ölçer. **Kısayolu I**'dır. Farenin sol tuşunu basılı tutarak iki nokta arasında çekin ve bırakın. Araç kutusunun hemen üstündeki Kontrol panel, size gerekli oranlamaları verecektir. **Info** paneliyle birlikte kullanılır.

Notes Tool *(Not Aracı)*: Görsel üzerine not bırakır ve bu not küçük bir sembol ile temsil edilir. **Kısayolu I**'dır. Aracı seçtikten sonra farenin sol tuşunu görsel üzerinde istediğiniz bir alana bir kere tıklatın. Karşınıza metin kutusu çıkacaktır. Buraya notunuzu bırakın ve sembole farenin sol tuşu ile iki kere tıklatın. Not defteri kapanacaktır. Not defterini tekrar açmak için üzerine farenin sol tuşu ile çift tıklatmanız yeterlidir. Eğer notu silmek istiyorsanız, notu seçtikten sonra **Delete** tuşuna basınız.

Count Tool *(Sayma Aracı)*: Görselin belli yerlerini işaretlemek için 1-2-3-4... şeklinde numaralandırır. (Kısayolu I).

Spot Healing Brush Tool *(Nokta Düzeltme Fırçası)*: Görsel üzerindeki bozuk dokuları, lekeleri gideren araçtır. **Kısayolu J**'dir. Örneğin; bir portre fotoğrafta rötuş yapmak için **Nokta Düzeltme Fırçası** ile sivilce, yara, ben vb. problemleri birkaç tıklamayla silebilirsiniz.

Healing Brush Tool *(Düzeltme Fırçası)*: Bu araç belirli bir alandaki rengi veya dokuyu, alır bozuk doku üzerine yumuşatarak yerleştirir. **Kısayolu J**'dir.

Patch Tool *(Yama Aracı)*: Görsel üzerinde bozuk olan dokunun yama yöntemiyle kusurlarının giderilmesini sağlar. **Kısayolu J**'dir. Aracın uygulanması, görsel

üzerindeki kusurlu doku *(Lasso Tool aracının kullanıldığı gibi)* seçildikten sonra, temiz olan en yakın dokuya doğru sürüklenerek kaydırılması yöntemine dayanır.

Content-Aware Move Tool *(İçerik Duyarlı Taşıma Aracı)*: Oluşturduğunuz seçim alanını farklı bir noktaya taşımanıza yardımcı olur. Taşıdığınız seçimin eski alanını çevreye duyarlı olarak tamamlar.

Red Eye Tool *(Kırmızı Göz Aracı)*: Fotoğraf çekimi sırasında flash patlamasıyla gözün retina tabakasında meydana gelen kırmızı gözlerin rötuşlanarak giderilmesinde kullanılır. **(Kısayolu J)**.

Brush Tool *(Fırça Aracı)*: Renkli boyama fırçasıdır. Boş bir alan veya çizimin için boyar. **Kısayolu B**'dir. Alt tuşuna basılarak görsel üzerinden renk tonu alarak bu tonu boyaması sağlanır. Özellikle grafik tabletle çizim yaparken fırça basıncını algılar. **Brush** ve **Brush Presets** panelleriyle birlikte kullanılır.

Pencil Tool *(Kalem Aracı)*: Kalem Aracı ve Fırça Aracı gibi boyama işlemi yapar. **(Kısayolu B)**. Tek farkı; 1 piksel genişliğindeki bir alanda etkili olmasıdır. Photoshop'da **Kalem Aracı;** Fırça Aracı'yla aynı özellikleri taşıdığı için, fırçadaki ölçeklendirme, yumuşaklık vb. değerler aynen uygulanmaktadır.

Color Replacement Tool *(Renk Değiştirme Aracı)*: Görselde yer alan bir nesnenin rengini paletten seçilen bir başka renkle kolaylıkla değiştirir. **(Kısayolu B)**.

Mixer Brush *(Karıştırma Aracı)*: Mixer Brush Tool aracıyla artistik renk karışımları elde edilir. Kontrol panelden fırçanın modu, şeffaflığı, ıslaklığı ayarlanabilir. Görsel üzerindeki renkleri birbirine yağlıboya yapar gibi karıştırır. **(Kısayolu B)**.

Clone Stamp Tool *(Klonlama Damga Aracı)*: Fotoğraf rötuşlama işleminde sıkça kullanılan bir araçtır. Hasarlı doku piksellerini kusursuz bir biçimde düzenler. **(Kısayolu S)**. Alt tuşu ile gerekli yerlerden doku alınarak, bozuk pikseller üzerine uygulama yapılır. **Clone Source** paneliyle birlikte kullanılır.

Pattern Stamp Tool *(Desen Damgası Aracı)*: Desen Damgası **(Kısayolu S)**, doku oluşturulduktan sonra **Pattern Stamp Tool** ile istenilen yüzeye kolaylıkla uygulanabilir.

History Brush Tool *(Geçmiş Fırçası Aracı)*: Çeşitli araçlarla yapılan işlemleri veya filtreleri görsel üzerine istenilen bölgelerde geriye alabilir. (Kısayolu Y). Fazladan yapılan efekt veya komutlar; aracın **Opacity** *(şeffaflık)* değeri düşürülerek geriye alındığında etkileyici sonuçlar verir.

Window / Pencere menüsünden **History / Geçmiş** panelini açarak dönmek istediğimiz noktayı seçerek, yaptığımız işlemleri kolaylıkla geriye alabiliriz.

Art History Brush *(Sanat Fırçası)*: Görseli dijital bir görsel olmaktan çıkararak, pastelle, suluboya ile fırçayla boyanmış gibi artistik bir resim haline getirir. **(Kısayolu Y)**. Kontrol paneldeki ayarları görselin yapısına göre ayarlamamız gerekir. Örneğin; küçük boyutlu bir alan için bir fırça seçilmemeli. Görseli boyadıktan sonra **History Brush Tool**'a geri dönerek, resmin istenilen alanlarını eski haline getirerek netlik kazandırılabilir.

Eraser Tool *(Silgi Aracı)*: Silgi, görselin istenilen bölümlerini siler. **(Kısayolu E)**. Silme işlemini net bir şekilde olabilir veya **Opacity** *(şeffaflık)* değeri düşürülerek, yarı saydam olarak silinebilir. Arkaplan katmanı kilitli olduğunda silme işlemi şeffaf yerine arkaplan rengi olarak uygulanır. Bu sebeple öncelikle arkaplan katmanına fare ile çift tıklayarak kilidi açmanız gerekir.

Background Eraser Tool *(Arkaplan Silme Aracı)*: Görselin karışık olan arkaplanı kolaylıkla silinir. **(Kısayolu E)**. Renk piksellerine göre silme işlemi yapan **Background Eraser Tool**, daha çok iki farklı rengi birbirinden ayırmada kullanılır.

Magic Eraser Tool *(Sihirli Silgi Aracı)*: Görselin düz renkten oluşan arkaplanını birkaç tıklamayla siler. **(Kısayolu E)**. Bu araç da **Magic Wand** *(Sihirli Değnek)* aracının kullanımı benzerdir. Kontrol paneldeki **Tolerance** değerinin kullanımı aynıdır. **Tolerance** yazılan değer ne kadar büyük olursa, araç o kadar fazla alanı siler.

Paint Bucket Tool *(Boya Kovası Aracı)*: Bu aracın özelliği seçilen **Foreground** *(Önplan)* rengi ile seçilen alanı veya tüm katmanı kolaylıkla boyar. **(Kısayolu G)**. Önplan rengini seçmek için araçlar panelinin altındaki Foreground kutusuna tıklanır ve açılan paletten istediğimiz renkler seçilir. Boyama işlemi için seçim araçlarıyla bir alan seçilebilir veya yeni bir katman oluşturularak **Boya Kovası** ile boyama yapılır. **Swatch Color** panelleriyle birlikte kullanılır.

3D Material Drop Tool *(Bulanıklık Aracı)*: 3 boyutlu nesneler üzerinde materyal boyamalarını hızlı bir şekilde yapabileceğiniz araçtır.

Gradient Tool *(Renk Geçiş Aracı)*: Gelişmiş bir renklendirme aracı olan **Gradient Tool** renk geçişleriyle boyama yapar. **(Kısayolu G)**. Seçim araçlarıyla beraber kullanılması sonucunda çok farklı efektler ortaya çıkarır. Önplan ve arkaplan rengi seçildikten sonra rengin başlaması istenilen noktadan bitmesi gereken noktaya doğru bir doğru çizilerek uygulanır.

Blur Tool *(Bulanıklık Aracı)*: Görsel üzerindeki pikselleri yumuşatarak **flu** bir görüntü verir. (Kısayolu R). Bozulan pikseller bu araç yardımıyla yumuşatılarak düzeltilebilir. Özellikle portrede cildteki gözenek gibi ayrıntılar yumuşatılarak ayrıntılı rötuş işlemi yapılır.

Sharpen Tool *(Keskinleştirme Aracı)*: Keskinleştirme aracının özelliği **Blur Tool**'un tersine piksellere keskinlik verir. **(Kısayolu R)**. Bu araç ile görselde bulanık ve keskinliği giden pikselleri keskinleştirilir.

Smudge Tool *(Renk Bulaştırma Aracı)*: Görsel üzerinde veya lekesel renk boyamalarında, renkleri birbirine karıştırarak, renk geçişlerini yumuşatır. **(Kısayolu R)**. Özellikle portrede cildteki problemli bölgeler yumuşatılarak ayrıntılı rötuş işlemi yapılır.

Dodge Tool *(Soldurma Aracı)*: Görseldeki gölgeleri ve karanlık bölgeleri aydınlatır ya da patlama yapan renkleri soldurur. **(Kısayolu O)**. Dodge Tool'un püf noktası; bu araçla birkaç fırça darbesiyle dişlerinizin daha beyaz görünmesini sağlayabilirsiniz.

Burn Tool *(Yakma Aracı)*: Görsel üzerindeki renkleri derece derece yakarak koyulaştırır. **(Kısayolu O)**. Bu araçla görsel üzerindeki rengi yakarak gölgeler ve karanlık bölgeler elde edilir.

Sponge Tool *(Sünger Aracı)*: Görsel üzerindeki renk tonlarını mat veya canlı görünmesini sağlar. **(Kısayolu O)**. Sponge Tool, görselin renk doygunluğunu ayarlar. Fazla parlak renkleri matlaştırır. Üzerinde gri bir perde varmış gibi soluk görünen renkleri ise parlak renklere dönüştürür.

Pen Tool *(Kalem Aracı)*: İki farklı uygulama yaparken kullanılan **Pen Tool**, öncelikle görsel üzerinde etkili ve denetimli seçim alanları sağlar. İkinci işlevi ise vektör çizimler yapar. **(Kısayolu P)**. İleri düzey seçim ve çizim aracıdır. **Paths** paneliyle birlikte kullanılır.

Freeform Pen Tool *(Serbest Form Kalem Aracı)*: Serbest fare hareketleriyle **path** *(patika)* çizmek için kullanılır. **(Kısayolu P)**. Elinizde bir dijital bir kalem olduğunu düşünerek vektör çizim yapabilirsiniz.

Add Anchor Point Tool *(Path Noktası Ekleme Aracı)*: Bir **path** yolundaki parça sayısını artırmak için yola yeni noktalar ekler. **Pen** aracıyla çizilen vektör yollar üzerine **Add Anchor Point Tool** ile tıklayarak yeni noktalar ekleyin.

Delete Anchor Point Tool *(Path Noktası Çıkarma Aracı)*: Bir **path** *(patika)* yolundaki parça sayısını azaltmak için yol üzerindeki noktaları azaltır. Pen aracıyla çizilen vektör yollar üzerindeki path noktalarına **Delete Anchor Point Tool** ile tıklayarak noktaları çıkartın.

Convert Point Tool *(Nokta Dönüştürme Aracı)*: Vektör çizimin path yolu üzerinki bir köşe noktasındaki geçişi yumuşatabilirsiniz.

Horizontal Type Tool *(Yazı Yazma Aracı)*: Tasarım üzerinde metinler oluşturur. **(Kısayolu T)**. Kısa metin yazmak için görsel üzerine fare ile bir kez tıkladıktan sonra yazıyı yazın. Uzun metin blokları için; **Rectangular Margue Tool** ile seçim yapar gibi metin kutusu çizdikten sonra metni içinde yazın. **Character** ve **Paragraph** panelleriyle birlikte kullanılır.

NOT Metni tekrar düzenlemek için **Layers** panelinden metnin bulunduğu katman seçildikten sonra, **Horizontal Type Tool** ile metnin üzerine tıklayarak düzenlemelerinizi yapabilirsiniz.

Vertical Type Tool *(Dikey Yazı Yazma Aracı)*: Dikey olarak yazı yazmanızı sağlar, **Horizontal Type Tool** ile kullanımı aynıdır. **(Kısayolu T)**. Fakat dik yazılar, insan algısına uygun değildir. Bu aracı normal metinler üzerinde kullanmak yerine metinlere farklı artistik bir görünüm kazandırmak için kullanabilirsiniz.

Horizontal Type Mask Tool *(Yatay Maskeli Yazı Aracı)*: Yatay yönde metinler oluşturduktan sonra fotoğraf, doku gibi materyalleri metnin içine gömer. **(Kısayolu T)**.

Vertical Type Mask Tool *(Dikey Maskeli Yazı Aracı)*: Dikey yönde metinler oluşturduktan sonra fotoğraf, doku gibi materyalleri metnin içine gömer. **(Kısayolu T)**.

Path Selection Tool *(Path Seçim Aracı)*: **Pen Tool** ve şekil araçlarıyla çizilen path yolunu seçer ve taşır. **Paths** paneli ile birlikte kullanılır. **(Kısayolu A)**.

Direct Selection *(Path Noktası Seçim Aracı)*: Önceden çizmiş olduğunuz path yolu üzerindeki path noktalarını seçer ve yeniden düzenler. **(Kısayolu A)**.

Rectangular Marquee Tool *(Dikdörtgen Çizme Aracı)*: Vektör dikdörtgen şekiller çizer. **(Kısayolu U)**. Shift tuşuna basılarak çizim yapıldığında vektör kareler çizer. Katmanlar panelinden çizilen dikdörtgenin rengini değiştirebileceğiniz bir renk kutusu oluşur.

Rounded Rectangle Tool *(Köşeleri Yuvarlak Dikdörtgen Aracı)*: Kenarları yumuşatılmış vektör dikdörtgen şekiller çizer. **(Kısayolu U)**. Shift tuşuna basılarak çizim yapıldığında vektör kareler çizer. Katmanlar panelinden çizilen dikdörtgenin rengini değiştirebileceğiniz bir renk kutusu oluşur.

Ellipse Tool *(Elips Çizme Aracı)*: Vektör elips şekiller çizer. **(Kısayolu U)**. Shift tuşuna basılarak çizim yapıldığında vektör daireler çizer. Katmanlar panelinden çizilen elipsin rengini değiştirebileceğiniz bir renk kutusu oluşur.

Polygon Tool *(Çokgen Çizme Aracı)*: Vektör altıgen, beşgen, üçgen gibi hazır çokgenler çizer. **(Kısayolu U)**. Katmanlar panelinden çizilen çokgenin rengini değiştirebileceğiniz bir renk kutusu oluşur. Kontrol panelden düzenlenir.

Line Tool *(Çizgi Aracı)*: İstenilen kalınlıkta düz çizgiler çizer. **(Kısayolu U)**. Katmanlar panelinden çizilen çizgilerin rengini değiştirebileceğiniz bir renk kutusu oluşur.

Custom Shape Tool *(Hazır Şekil Aracı)*: Photoshop'un hazır şekiller listesini kullanmamızı sağlar. **(Kısayolu U)**. İstenilen bir vektör nesne çizdikten sonra Photoshop'un hazır şekiller listesine eklenip kullanılabilir. Kontrol panelden düzenlenir.

Hand Tool *(El Aracı)*: Ekrana sığmayacak büyüklükte yakınlaştığınız görüntü üzerine dolaşmak ve ulaşmak için kullanılır. Farenin sol tuşu basılı tutularak kullanılır. **(Kısayolu H)**. Başka bir araçla çalışırken, **Spacebar** tuşuna basarak **Hand Tool**'u kullanabilirsiniz.

Rotate View Tool *(Tuval Döndürme Aracı)*: **Rotate View Tool** ile çalışma alanı döndürülebilir. Bu sayede çalışırken farklı açılarda daha dikkatli çalışılır. Bu özelliği kullanmak için ***Edit/Preferences*** ayarlarından OpenGL aktif olmalıdır.

Zoom Tool *(Yakınlaştırma Aracı)*: Çalışma alanında görselin istenilen noktalarına yakınlık ve uzaklık mesafesini ayarlar. Araç seçildikten sonra farenin sol tuşuna tıklanarak görselde istenilen noktaya yakınlaşır. Alt tuşuna basılı tutularak farenin sol tuşuna tıklanırsa uzaklaştırma işlemi gerçekleştirilir.

Default Color *(Varsayılan Renk)*: Photoshop'ta en çok kullanılan siyah-beyaz varsayılan renklerine geri döner. **(Kısayolu D)**.

Foreground Color *(Önplan Rengi)*, **Background Color** *(Arkaplan Rengi)*: Photoshop'un tüm boyama ve çizim işlemlerinde kullanılan renk kutularıdır. Önde yer alan kutu: Önplan ve arkada yer alan kutu: Arkaplan renginin üzerine gelerek farenin sol tuşu ile tıkladıktan sonra açılan renk menüsü **Color Picker** istenilen renkler seçilir.

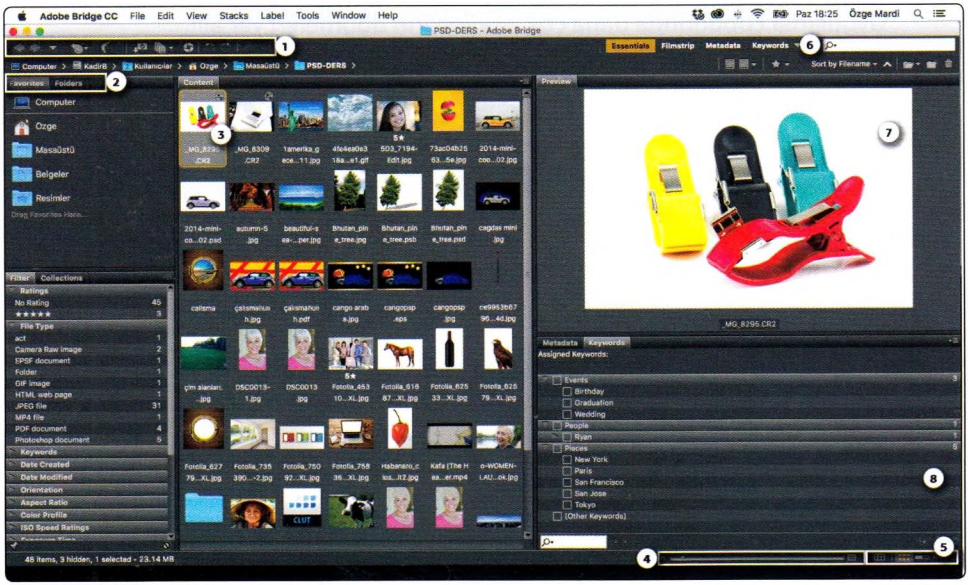
Quick Mask Mode *(Hızlı Maske Modu)*: Foto manipülasyon yaparken kullanılan **Quick Mask Modu**, görselin istenilen alanını kesim atmadan seçer. **(Kısayolu Q)**. Bu modda seçim dışında kalan alanı maskelemek ve korumak için görselin önünde kırmızı bir alan belirir. Sadece görünür ve seçili olan ve korunmayan alanda istenilen değişiklik yapılabilir.

Change Screen Mode *(Ekran Modunu Değiştir)*: Çalışmalarınızı yaparken daha iyi konsantre olabilmeniz için çevresel öğeleri kaldırmanıza yardımcı olan görünüm tipleridir. Bunlar ile genel çerçeve, paneller ve tamamen herşeyin kaldırıldığı, sadece çalışma alanını görebildiğiniz görünümlere geçiş yapabilirsiniz.

BRIDGE İLE ÇALIŞMAK

Adobe Bridge, isminden de anlaşılacağı gibi Adobe programları arasında köprü oluşturan bir programdır. Bridge ile görsellerin düzenlenmesi, incelenmesi ve Photoshop'ta açılması hızlı ve kolaydır. Fotoğraf, animasyon, ses, video vb. dosya türlerine erişilir. Dosya türleri hakkında detaylı bilgi verir. Bütün paneller alt, sağ ve sol bölümlerinde bulunan tırnaklardan hareketlendirilerek **Bridge**'e istenilen çalışma düzeni verilebilir.

ARAYÜZÜN GENEL YAPISI

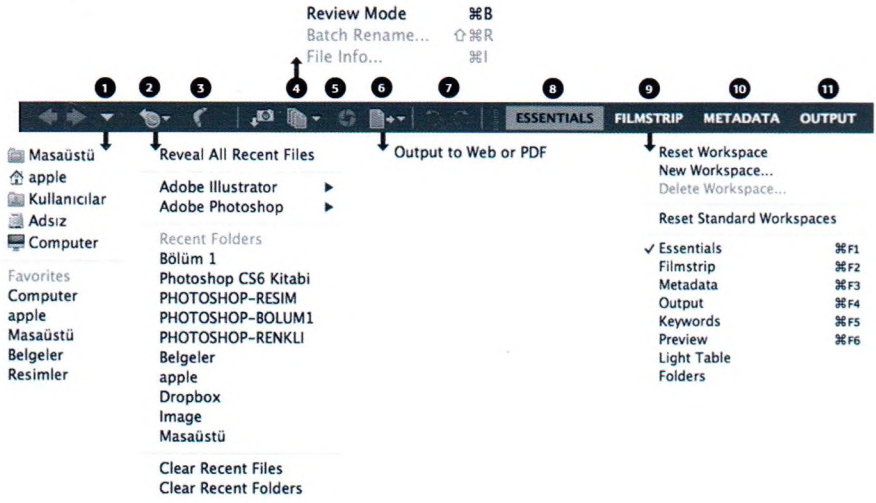


Bridge arayüzünü oluşturan paneller:

1. Uygulama Çubuğu
2. Paneller
3. Seçilen Doküman
4. Belgelerin Temsili Görsellerinin Büyütme Küçültme Sürgüsü
5. Görünüm Düğmeleri
6. Arama
7. Önizleme

UYGULAMA ÇUBUĞU

Uygulama çubuğunda daha çok kısayolların düğmeleri yer alır.



1. **Go to Parent Of Favorites:** Dosyalar dizinine ulaşır.
2. **Reveal Recent Folder or Go To Recent Folder:** Geçmişte açılan dosyalara göz atar.
3. **Return to Adobe Photoshop:** Photoshop'a geri döner.
4. **Get Photos From Camera:** Kameradan görselleri açar.
5. **Refine:** Üç farkı düzenleme komutunu içerir.

   Review Mode: Görselleri özel bir görünümle sunar.

   Batch Name: Otomatik filter gibi işlemleri yaparken kullanılan komut.

   File Info: Görsel hakkında daha fazla bilgi verebilirsiniz.
6. **Open in Camera Raw:** Camera Raw'da açar.
7. **Output:** Görselleri Web ortamına veya **PDF** *(Portable Document File)* olarak aktarır.
8. **Essentials:** Panellerin en temel görünüm şeklinde düzenlenmiş şeklidir.
9. **FilmStrip:** Görsellerin film şeridi görünümünde sunum yapar.
10. **Metadata:** Görselleri yatay biçimde ayrıntılarıyla (Adı, tarihi, boyutu, türü, boyutları, çözünürlüğü vb.) görüntüler.

11. **Output:** Panelleri kendi çalışma sisteminize göre düzenleyip daha sonra bu komut altındaki New Workspace ile çalışma alanı ayarlarını kaydedebilirsiniz. Ayrıca içeriğinde Essentials, Metadata, Output vb. komutlarını da barındırır.

PANELLER

- **Favorites** *(Sık Kullanılanlar Paneli)*: Sık göz atılan klasörlere hızla erişmenizi sağlar.
- **Files** *(Klasörler Paneli)*: Klasörlerin hiyerarşik sıralamasını gösterir.
- **Filters** *(Filtreler Paneli)*: İçerik panelinde görünen dosyaları sıralamanızı ve filtrelemenizi sağlar.
- **Collections** *(Koleksiyonlar Paneli)*: Koleksiyonlar oluşturmanızı, bulmanızı ve açmanızı sağlar.
- **Content** *(İçerik Paneli)*: Seçilen dosyanın içeriğindeki dokümanları görüntüler.
- **Export** *(Dışa Aktar Paneli)*: Görselleri web yüklemeleri için JPEG olarak kaydeder.
- **Preview** *(Önizleme Paneli)*: İçerik panelinden seçilen görseli, ayrıntılı olarak görüntüler. .swf ve .fla gibi animasyon tabanlı dokümanları izleme olanağı verir.

Paneli yeniden boyutlandırarak önizlemeyi küçültebilir veya büyültebilirsiniz. Panel içindeki görselin üzerine fare ile tıkladığınızda ayrıntıları gösteren büyüteç ortaya çıkar.

- **MetaData** *(Meta Veriler Paneli)*: Seçilen dokümanın veri bilgilerini içerir. Birden çok doküman seçildiğinde anahtar sözcükler, tarihi ve pozlama ayarı seçenekleri listelenir.
- **Keywords** *(Anahtar Sözcükler Paneli)*: Görseller, anahtar sözcükler ekleyerek düzenlenmesini sağlar.

Bridge İle Görselleri Açmak

Adobe programlarını kullananlar için görsellerin işaretlenmesi, bilgilerinin düzenlenmesi, dosyalara hızlı ulaşma ve programda açmadan Bridge üzerine dosyaları görüntüleme seçenekleriyle hızlı çözümler sunar.

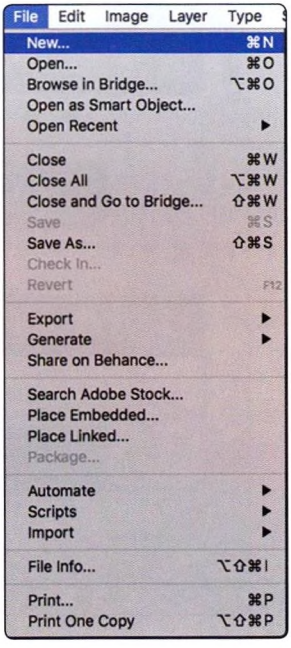
1. Photoshop'ta ***File/Browse in Bridge*** veya uygulamalar satırından Br simgesine tıklayın. Menü, panel, düğme ve bölüm içeren **Adobe Bridge** arayüzü açılacaktır.
2. Bridge'de görsellere göz atmak için sol tarafta yer alan **Files** *(Dosyalar)* paneli kullanılır. İstediğiniz dosyayı seçerek içinde yer alan **.psd**, **.ai**, **.psd**, **.swf**, **.flv**, **.indd**, **.ai** vb. uzantılı dosyaların içeriklerini görüntüleyebilir, animasyonları izleyebilirsiniz. Aynı zamanda sağ üst bölümde yer alan arama satırıyla dosyalara ulaşmak kolaydır.
3. Dosyalar panelinden seçilen dosyadaki dokümanlar **Content** panelinde görüntülenir. **Content** panelinde seçilen görsel ise **Preview** panelinde daha ayrıntılı biçimde görüntülenir. Diğer panellerde seçilen görsel hakkında tüm bilgiler yer alır.
4. **Content** panelindeki görselin üzerine fare ile sağ tıklandığında panel ve komutları içeren komutlara ulaşılır. **Label** komutuyla görsele etiket rengi ve favori sıralaması için yıldızlandırma yapılabilir.

5. Sık kullandığınız bir dosyaya fare ile sağ tıklayıp **Add to Favorites** (Sık Kullanılanlara **Ekle** seçeneğini seçin. Sık kullandığınız dosyaları, uygulama simgelerini ve diğer bileşenleri Sık Kullanılanlar paneline ekleyerek bu öğelere hızlı bir şekilde erişebilirsiniz.

MENÜ VE KOMUTLAR

2

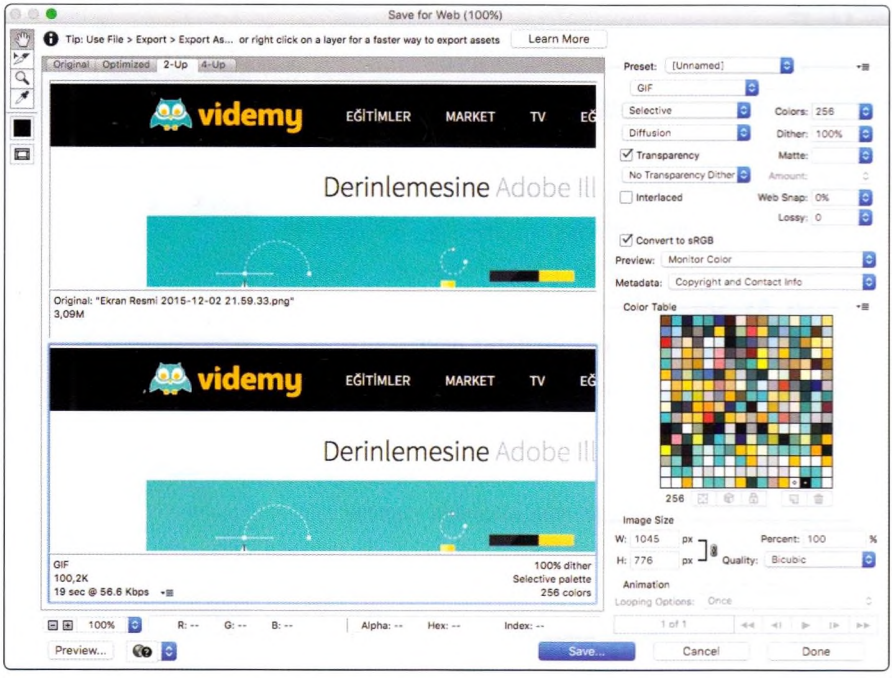
FILE



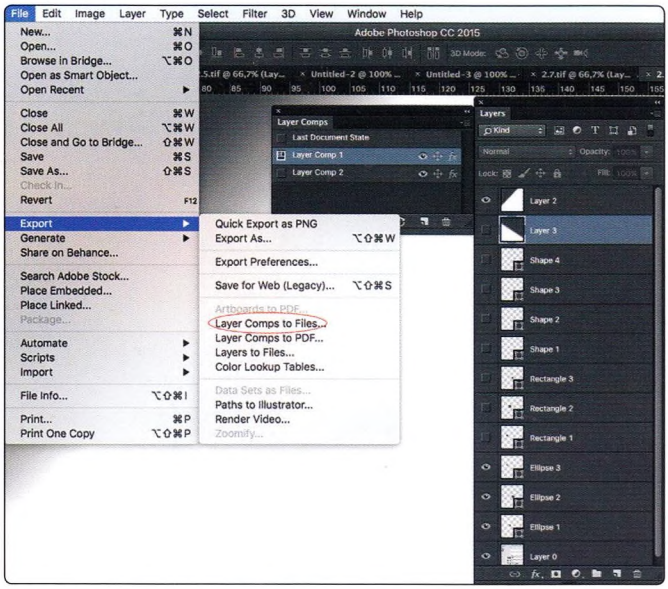
- **New:** Yeni bir doküman oluşturur.
- **Open:** Fotoğraf veya daha önce çalıştığınız bir dokümanı açar.
- **Browse in Mini Bridge:** Photoshop içinde bir panel olarak açılan **Mini Bridge** yardımıyla dokümanları bulmak hızlı ve kolaydır.
- **Open As Smart Object:** Photoshop'ta görselleri **Smart Object** *(Akıllı Nesne)* olarak açar.
- **Open Recent:** Geçmişte üzerinde çalışılan dokümanlara hızlı ulaşır.
- **Close:** Dokümanı kapatır.
- **Close All:** Açık olan tüm dokümanları kapatır.
- **Close & Go to Bridge:** Dokümanı kapatır ve Bridge programını açar.
- **Save:** Dokümanı kayıt eder.
- **Save As:** Dokümanı farklı bir adla ve formatta kayıt eder.
- **Check in:** Genel anlamda Version Cue gibi sunuculara bağlanmak için kullanılır. Photoshop CS4 versiyonu ile birlikte gelen bu özellik CS 6 versiyonunda

Adobe Drive olarak değişmiştir. Check in komutu ile Adobe Drive sunucularına bağlantı sağlar.

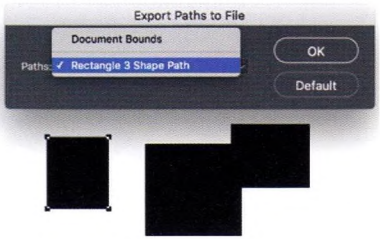
- **Revert:** Üzerinde çalışılan dokümanı ilk açıldığındaki şekline geriye alır.
- **Import:** Scanner ve kameradan görüntü aktarır.
- **Export:** Dokümanı dışa aktarır. Web ortamında yüksek çözünürlüklü bir görseli izleyiciye göstermek istiyor ve aynı zamanda bu görseli korumak istiyorsanız **Zoomify** komutunu kullanın. Çünkü bu görseli web sitesinden bir bütün olarak bilgisayara indiremezler.
- **Quick Export As PNG:** Photoshop belgesini **PNG** uzantılı olarak hızlı bir biçimde kaydeder.
- **Export As:** Photoshop belgesini farklı uzantılarda kaydeder.
- **Export Preferences:** Dışa aktarma ayarlarının yapıldığı pencereyi açar.

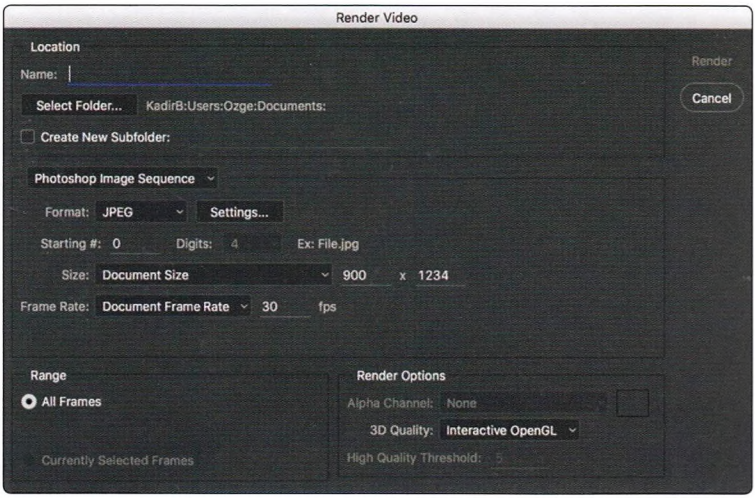


- **Save for Web (Legancy):** Dökümanı web ortamına göre kaydeder.
- **Artboards to PDF:** Photoshop dökümanı içindeki çalışma yüzeylerini pdf olarak dışa aktarır.



- **Layer Comps to Files:** Katman kompozisyonları oluşturur. Window üst menüsü altındaki **Layer Comps** panelinden oluşturulan katman kompozisyonlarını düzenler.
- **Layer Comps to PDF:** Katman kompozisyonları oluşturulduğunda her kompozisyonu ayrı ayrı PDF dökümanı yaparak dışarı aktarır.
- **Layers to Files:** Katmanlar panelindeki seçilen katmanları dışarıya **.psd** uzantılı olarak aktarır.
- **Color Lookup Tabes:** Arkaplana sahip Photoshop dökümanındaki renkleri **.lut** uzantılı olarak dışarıya aktarır.
- **Data Sets as Files:** Örneğin Excel gibi farklı bir dökümandan bilgileri **.psd** uzantılı olarak aktarır.
- **Paths to Illustrator:** Photoshop belgesindeki görseli ve çizimleri **.ai** uzantılı olarak kaydederek dışarıya aktarır.



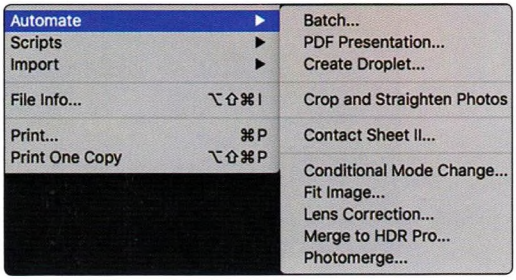


- **Render Video:** Photoshop belgesindeki görseli video olarak dışarı aktarır.
- **Zoomify:** Web'e görüntüleyicilerin daha fazla ayrıntı göstermek üzere kaydırabilecekleri ve yakınlaştırabilecekleri yüksek çözünürlükte görüntüler koyabilirsiniz. Temel boyutlu görüntü, eşdeğer boyuttaki bir **JPEG** dosyasıyla aynı sürede yüklenir. Photoshop'da zoomify komut yolunu kullanarak web sunucunuza yükleyebileceğiniz **JPEG** dosyalarını ve **HTML** dosyasını dışa aktarır.

GENERATE

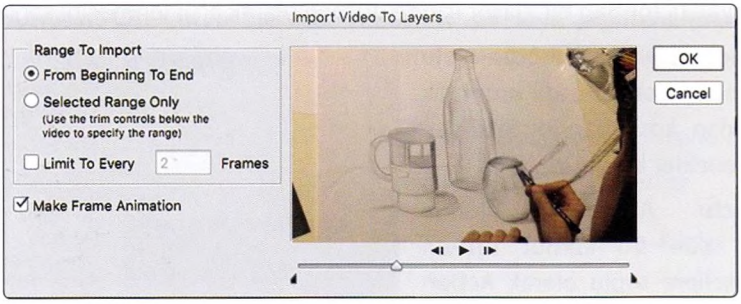
- **Image Assets:** katmanları veya katman gruplarını toplu olarak dışa aktarmaya yarar.
- **Share On Behance:** Bu komut yolunu kullanarak yaratıcı görüntülerinizi Adobe firmasına ait *behance.net* sitesinde hızlıca paylaşabilirsiniz. **Behance**, yaratıcı çalışmaları göstermek ve keşfetmek için lider çevrimiçi platformdur. **Behance**'i kullanarak çalışmalarınızın bir portfolyo oluşturabilir ve bunu geri bildirim almak üzere geniş kitlelere etkili bir şekilde yayınlayabilirsiniz.
- **Search Adobe Stock:** *adobestock.com* sitesinden stok görsel tedarik edilir.
- **Place Embedded:** Döküman içine eklenen dosyayı gömer.
- **Place Linked:** Döküman içine eklenen dosyaya bağlı olarak çalışır. Ancak bu komutta Photoshop belgesi içinde eklenen dosyayı ve **Photoshop Belgesini** beraber dosyalamak ve taşımak gerekir.

- **Package:** Photoshop dökümanı içinde linkli yani bağlı olarak çalışılan dosyaları, fontları bir klasör içinde düzenli olarak arşivlenmesini sağlar.
- **Automate:** Bu komut yolu altında Photoshop'da otomatik yapılan komutları düzenleyen seçenekler bulunur.

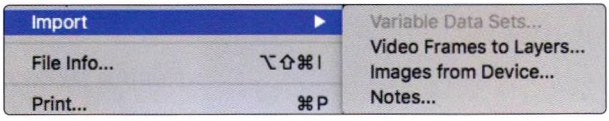


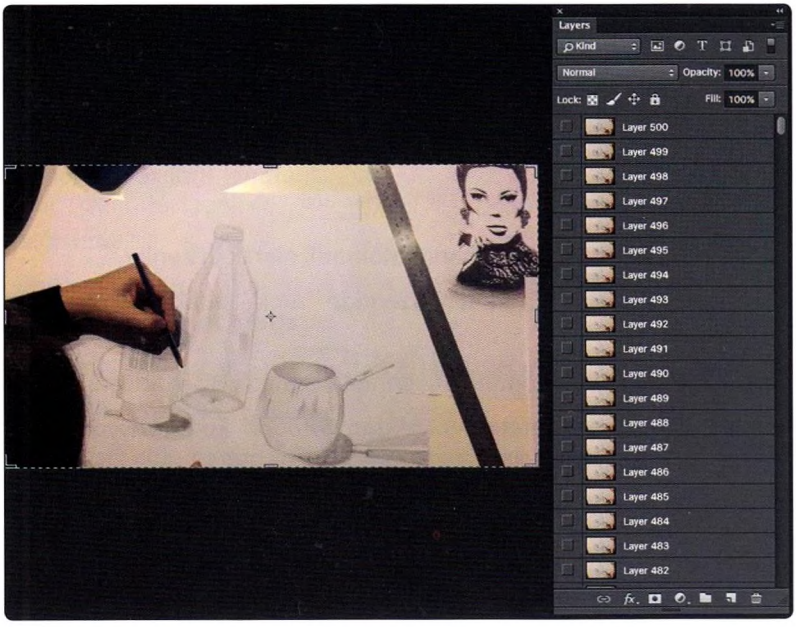
- **Batch:** Automate altında yer alan bu komut seçilen görsellere toplu olarak Action Paneli altıdaki düzenlenen otomatik komutların çalıştırılmasını sağlar.
- **PDF Presentation:** Automate altında yer alan bu komut seçilen görsellere toplu olarak PDF sunumuna dönüştürür.
- **Create Droplet:** Automate altında yer alan bu komut seçilen görsellere toplu olarak
- **Create and Straighten Photos:** Automate altında yeralan bu komut seçilen görsellere toplu olarak yeniden kadrajlama ve ufuk çizgisi yamukluklarını düzenler.
- **Conditional Mode Chance:** Dökümandaki renk modunu otomatik bir biçimde CMYK, RGB, Bitmap, Grayscale, Duetone, Indexed Color, Lab Color, Multichannel gibi değiştirebilir.
- **Fit Image:** Dökümanın boyutlarını otomatik olarak düzenler.
- **Lens Correction:** Fotoğraflar üzerinde renk hatalarını otomatik olarak düzenler.
- **Merge to HDR Pro:** Fotoğraflar üzerinde otomatik HDR birleştirmesi yapar.
- **Photomerge:** Farklı karelerden oluşan fotoğraf kompozisyonunu otomatik olarak panoramik fotoğrafa dönüştürür.
- **Scripts:** Photoshop'taki otomatik komutlar gibi komutları kod yazarak yapabilmeyi sağlar.

- **Import:** Farklı içe aktarma komutları bulunur.



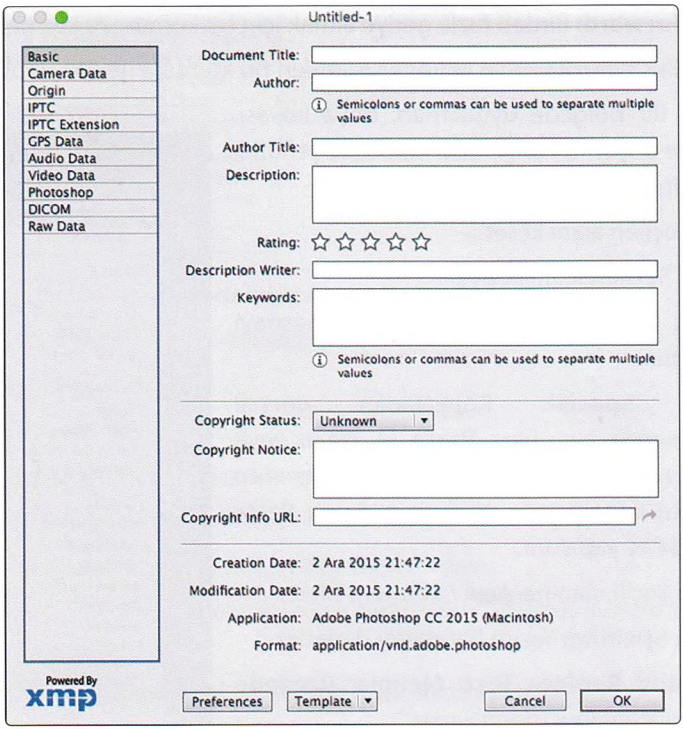
- **Variables Data Sets:** Excel veya csl uzantılı dosyalarda yeralan bilgileri Photoshop içine düzenli bir biçimde alır.





- **Video Frames to Layers:** Video içindeki görüntüleri Photoshop dökümanı içine katman katman alır.

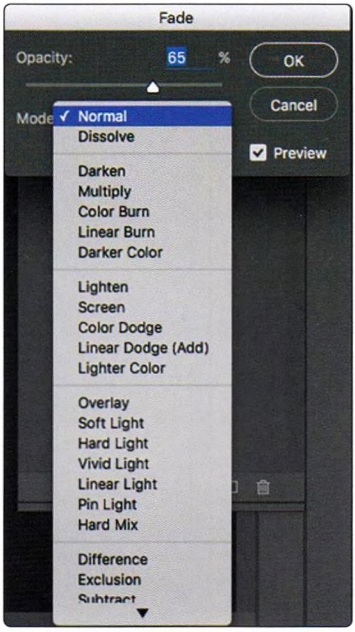
- **Images From Device:** Camera veya tarayıcıdan Photoshop dokümanı içine görsel aktarır.
- **Notes:** Photoshop dokümanı içine not aktarır.

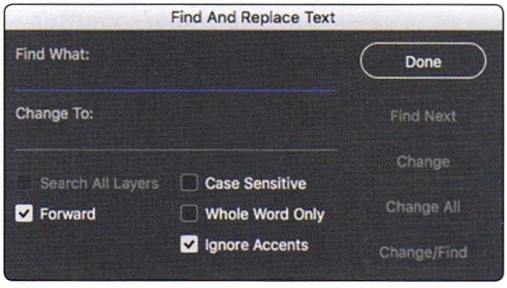


- **File info:** Photoshop dokümanına ait bilgilerin görüntülendiği komuttur.
- **Print One Copy:** Photoshop dokümanından 1 kopya baskı alır.

EDIT

- **Undo Copy Pixels:** En çok kullanılan kısayol. Yaptığınız hatalı işlemleri geri alır. Bir kez geriye almak için kullanabilirsiniz.
- **Step Forward:** Birden fazla geriye almak için bu komut, 20 kez geriye alır.
- **Step Backward:** Geriye aldığınız işlemleri bu komutla ileriye alabilirsiniz.
- **Fade:** Bir bölgede uygulanan, boya kovası, fırça ile boyama vb. işlemler üzerinde şeffaflık *(Opacity)* ve harmanlamalar yapar.
- **Cut:** Seçilen alanı keser.
- **Copy:** Seçilen alanı kopyalar.
- **Paste:** Kesilen veya kopyalanan nesneyi yapıştırır.
- **Paste Special:** Kopyalanan görseli dokümanda aynı yere **Paste in Place** veya seçili olan bir nesnenin içine Paste into komutu ile yapıştırır. Nesnenin dışına Paste Outside ile yapıştırır.
- **Clear:** Seçili olan nesneyi / katmanı siler.
- **Check Spelling:** Yazım hatalarını denetler.
- **Find and Replace Text:** Metinler üzerinde toplu düzenleme işlemi yapar.



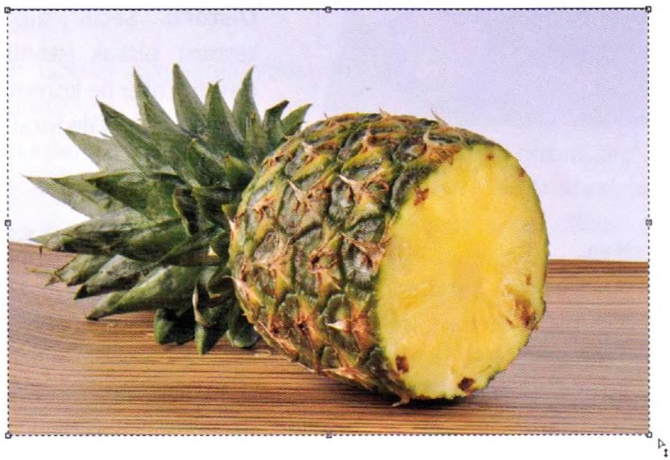


- **Puppet Warp:** Kukla yönetir gibi görsel üzerindeki nesneleri hareket ettirir.
- **Content-Aware Scale:** Görsellerin bozulmadan daraltılıp, genişletilmesini sağlar.

- **Free Transform:** Seçili bir alanın / nesnenin boyut, perspektif, döndürme gibi uygulamaları yapar. Nesneyi seçtikten ***Edit/Free Transform*** komutu çalıştırın, görselin oranlarının bozulmaması için **Alt** ve **Shift** tuşlarına basarak büyültme ve küçültme, köşelerinden döndürme yapabilirsiniz.

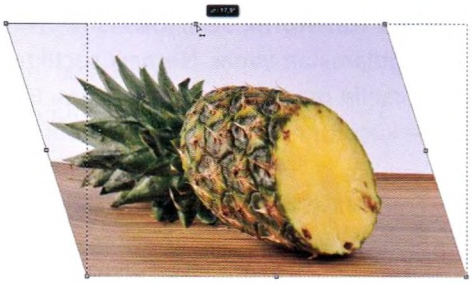
TRANSFORM SEÇENEKLERİ

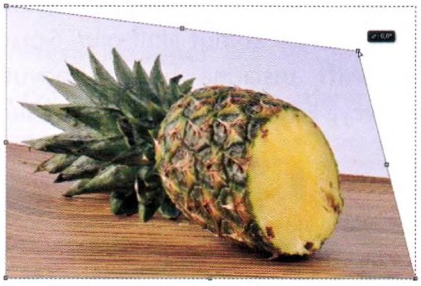
- **Scale:** Seçili bir alanı/nesneyi boyutlandırır. **Pc:** *Ctrl+T*, **Mac:** *Command+T* kısayolunu çalıştırdıktan sonra otomatik olarak bu komut aktif olur. Görselin oranlarının bozulmaması için **Alt** ve **Shift** tuşlarına basarak boyutları düzenlenir. Enter ile komutu onaylayabilir veya **ESC** tuşu ile iptal edebilirsiniz.



- **Rotate:** Seçili bir alanı/nesneyi döndürür **Pc:** *Ctrl+T*, **Mac:** *Command+T* kısayolunu çalıştırdıktan sonra otomatik olarak bu komut aktif olur. Seçili nesnenin kenarlarında yer alan **Transform** kutusunun köşelerinden döndürme işlemi yapılır. **Enter** ile komutu onaylayabilir veya **ESC** tuşu ile iptal edebilirsiniz.

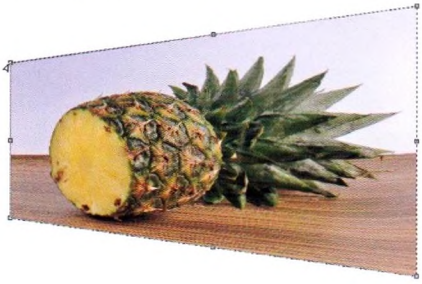
- **Scew:** Seçili bir alanı/nesneye paralel perspektife göre düzenler. **Enter** ile komutu onaylayabilir veya **ESC** tuşu ile iptal edebilirsiniz.

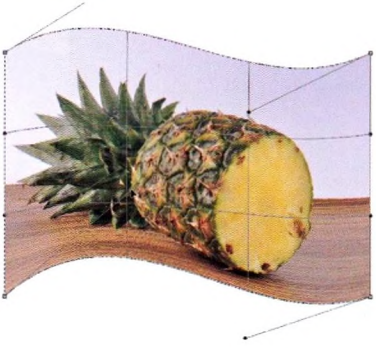




- **Distort:** Seçili bir alanı/nesneyi serbest olarak istenilen görünüme getirir. Enter ile komutu onaylayabilir veya ESC tuşu ile iptal edebilirsiniz.

- **Perspective:** Seçili bir alanı/nesneyi perspektif kurallarına bağlı olarak düzenler. **Enter** ile komutu onaylayabilir veya **ESC** tuşu ile iptal edebilirsiniz.

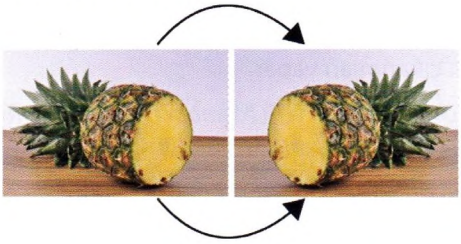


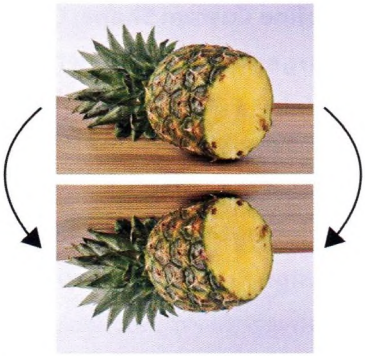


- **Warp:** Seçili bir alana/nesneye ***Edit/Transform/Warp*** komutunu çalıştırın. Görsel bir ızgara içinde görüntülenir. Izgaranın kenarlarındaki tutamaçları ve ızgarayı tutarak görsel istenilen yüzeye kolaylıkla yerleştirilebilir. **Enter** ile komutu onaylayabilir veya **ESC** tuşu ile iptal edebilirsiniz.

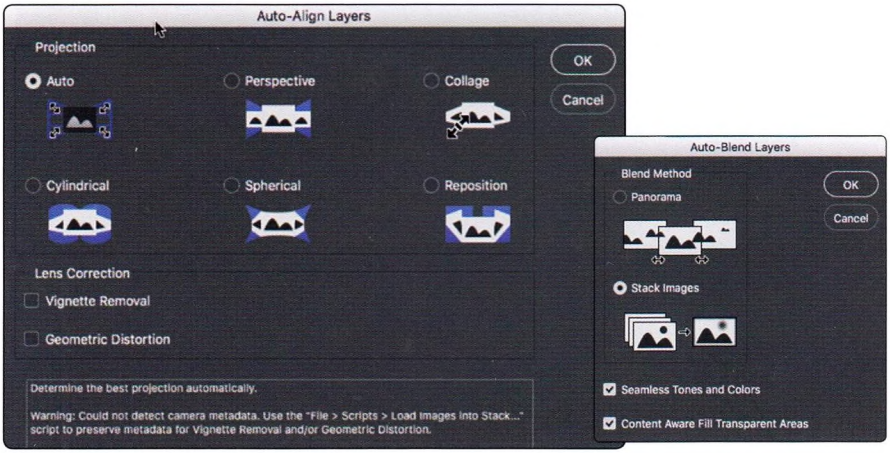
- **Rotate 180:** Bu komutla görseli hızlıca 180 derece açı ile döndürebilirsiniz.
- **Rotate 90 Clockwise:** Bu komutla görseli hızlıca 90 derece açı ile saat yönüne döndürebilirsiniz.

- **Rotate 90 Counter Clockwise:** Bu komutla görseli hızlıca 90 derece açı ile saat yönüne döndürebilirsiniz.



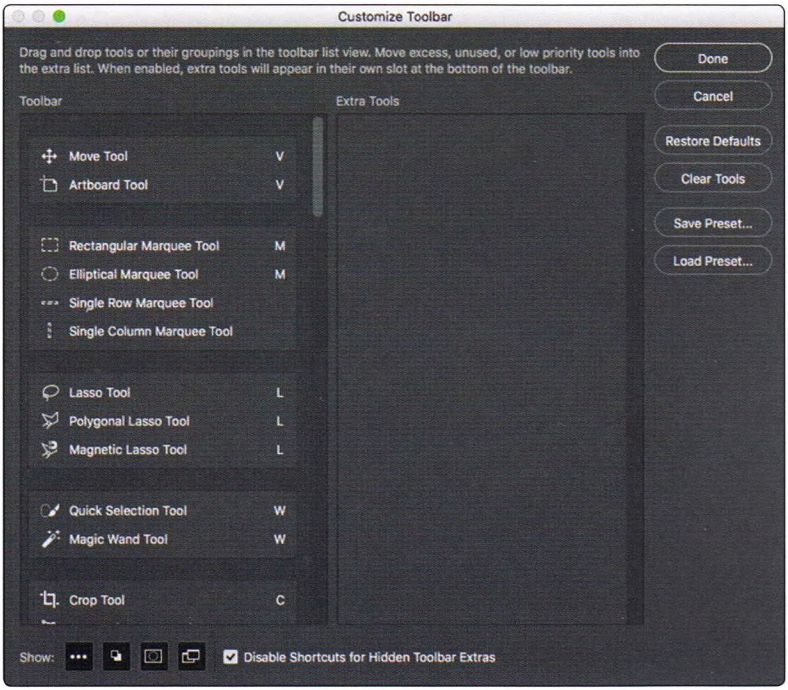


- **Flip Horizontal:** Görseli aynalama etkisiyle yatayda döndürür.
- **Flip Vertical:** Görseli aynalama etkisiyle dikeyde döndürür.
- **Auto Align Layers:** Panorama fotoğraf oluştururken, birbiri ardına gelen fotoğafları otomatik olarak hizalar. ***File/Scripts/Load File To Stack*** komutunu çalıştırdıktan sonra panorama yapmak istediğiniz fotoğrafları seçin. Bu komutun fotoğrafları aynı dokümanda ayrı katmanlar olarak açar. **Shift** tuşu ile katmanları tümünü seçerek **Auto Align Layers** *(**K**atmanları **O**tomatik **H**izala)* komutunu çalıştırın.

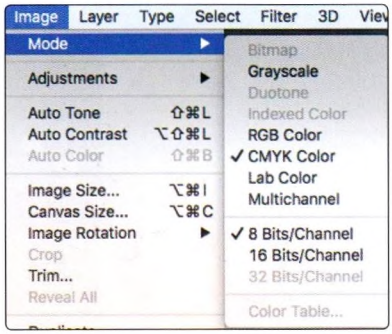


Auto komutunu seçin. Ardından; **Auto Blend Layers** *(Katmanları Otomatik Karıştır)* komutuyla renk uyumsuzluklarını gidererek harika panoroma fotoğraflar hazırlayabilirsiniz.

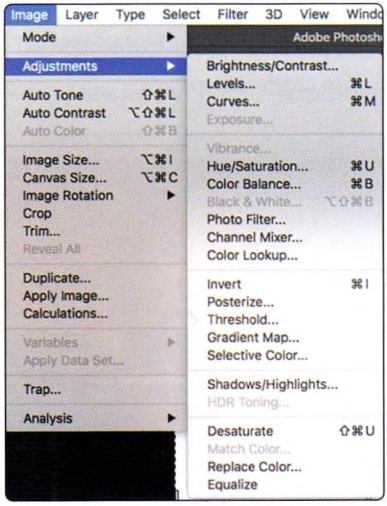
- **Define Brush Presets:** Görseli **Brush** *(Fırça)* olarak atar.
- **Define Pattern:** Görseli **Pattern** *(Desen)* olarak atar.
- **Define Custom Shape:** Görseli **Custom Shape** olarak atar.
- **Purge:** Seçili bölgelerden istenilen çıkarımları yapar.
- **Adobe PDF Presets:** Portable Document File *(**T**aşınabilir **D**osya **F**ormatı)* ayarlarını yapar.
- **Preset Manager:** Fırça ve desenleri düzenler.
- **Color Settings:** Renk ayarlarını yapar.
- **Assign Profile:** Renk profili atar.
- **Convert To Profile:** Renk profili değiştirir.
- **Keyboard Shortcuts:** Klavye kısayollarını düzenler.
- **Menus:** Menüleri ve kısayollarını düzenler.
- **Toolbar:** Photoshop araçlarını tek tek görüntüleyip düzenlememizi sağlar.



IMAGE



- **Mode:** Dokümanın renk ayarlarının yapıldığı komut.
- **Bitmap:** Siyah-beyaz düz görsellerdir.
- **Grayscale:** Tek renk baskı.
- **Duatone:** İki renk baskı.
- **Indexed Color:** Dokümanı istenilen renk ve tonlarını 32, 64, 256 vb. düzenler.
- **RGB Color:** Red Green Blue-Web / Multimedya
- **CMYK Color:** Cyan Magenta Yellow Key-Renkli baskı.
- **Lab Color:** Light, a ve b. rengin insan tarafından algılanış şeklini temel alır. (Bağımsız renk skalasıdır.)
- **Multi Channel:** 256 düzeyini içerir, özel baskılarda kullanılır.



- **Brightness/Contrast:** Işık ve kontrastlık ayarlarıdır. **Brightness** *(Parlaklık)*, **Kontrast** *(Görsel)* üzerinde en parlak bölüm ile en karanlık bölüm arasındaki farktır.

  Brightness: Işık/Parlaklık değeridir. Negatif değerlerin sürgüsü, parlaklık/ışık oranını zayıflatır. Pozitif değerlerin sürgüsü, ışık/parlaklık oranını arttırır.

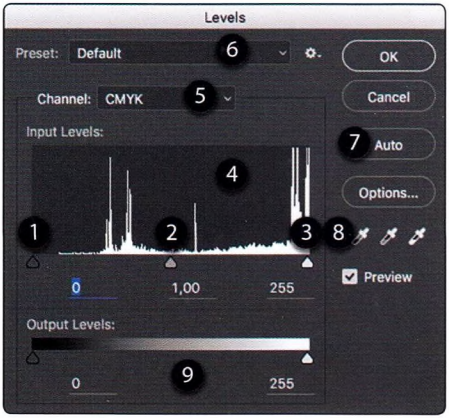
  Contrast: Kontrastlık değeridir. Negatif değerlerin sürgüsü, renk kontrastlığını zayıflatır. Pozitif değerlerin sürgüsü, renk kontrastlığını arttır.

  Preview: Yapılan değişiklerin çalışma üzerindeki önizlemesini gösterir.

  Use Legacy: Brightness-Contrast ayarlarının şiddetini arttırır.

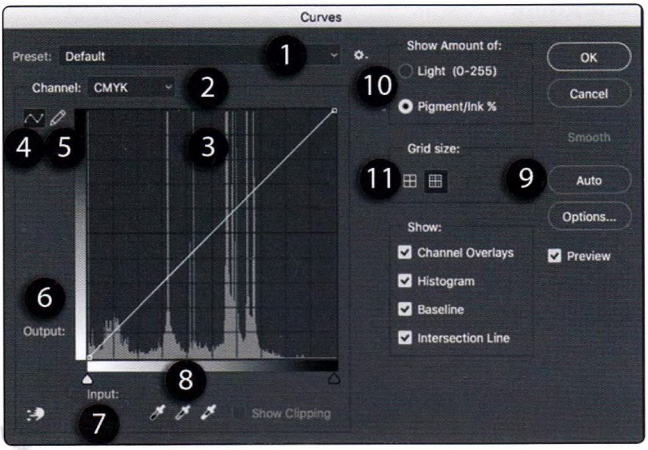
- **Levels:** Görsel üzerindeki açık ve koyu tonları düzenler. ***Image/ Adjustment/ Levels*** yolundan panele ulaşılır.

1. Koyu tonlar.
2. Açık ve koyu tonlar arasındaki değer.
3. Açık tonu / ışığı gösterir.
4. Açık ve koyu tonların şiddet ve yoğunluğunu gösterir.



5. Renk kanalını gösterir. (RGB, CMYK vs.)
6. Hazır ayarlar.
7. Otomatik ayarlar.
8. Koyu ışık tonu, açık ışık tonu, orta ışık tonu damlacığı ile bu tonları seçer.
9. Aydınlık ve gölgelere müdahale eder.

- **Curves:** Levels komutunda olduğu gibi renk tonlarına müdahale etmek için kullanılır. Tüm tonlar üzerinde etkilidir. Ağırlıklı olarak bu tonların açıklık, koyuluk ve grilik değerlerini değiştirir.



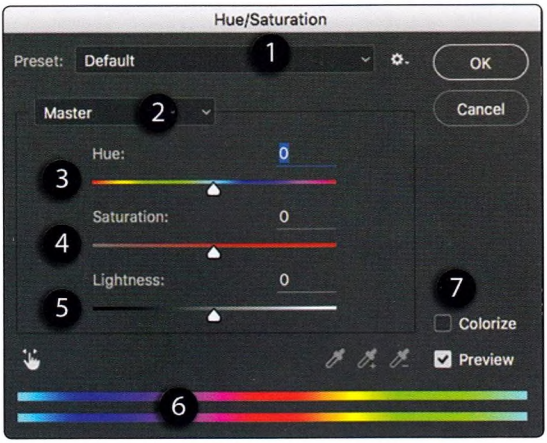
1. Photoshop içindeki hazır ayarlar.
2. Renk modunu belirtip bu moddaki renklerin üzerinde (Red, Green, Blue) değişiklik yapar.
3. **Curves** ızgaralarını ve çalışmadaki ton dağılımı.
4. Histogram ortasındaki curves eğrisinin noktaları.
5. **Curves** eğrisini serbest düzenler.
6. Açıklık, grilik yoğunluğu verir.
7. Koyuluk, gölge değerlerini verir.
8. Açık, koyu, gri tonlarını seçerek bu değereleri düzenler.
9. Otomatik curves ayarını yapmasını sağlar.

- **Vibrance:** Renk doygunluğunu ayarlar. Hue Saturation komutuna benzer.
- **Show Amount Of:** Curves ile ayar yaparken ışık veya **pigment** *(mürekkep)* renklerine göre düzenleneyebilir. Bu bölümde aşağıdaki seçeneklerden birini seçerek ayarlarınızı yapın.

  Light (0-255): Işık tonlamasına göre grafikteki renk geçişini düzenler.

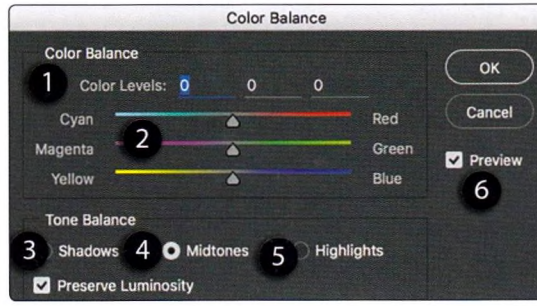
  Pigmet/Ink %: Mürekkep'e göre grafikteki renk geçişini düzenler.

- **Grid Size:** Curves penceresindeki gridlerin büyük vaya daha küçük olması buradan düzenlenir.
- **Hue Saturation:** Renk tonları ve bunlar üzerindeki doygunluk ve parlaklık ayarları ile ilgilidir.



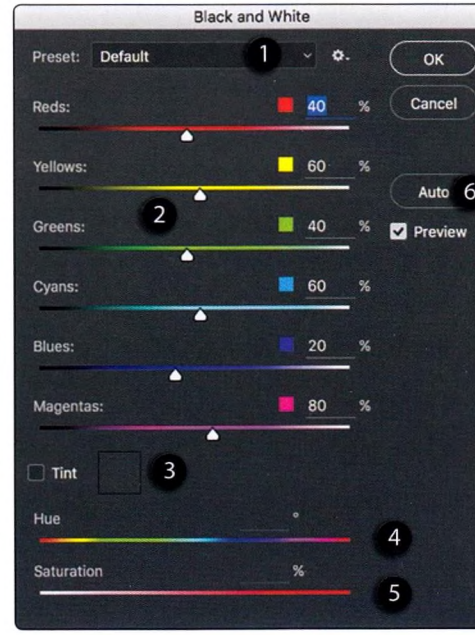
1. Hazır ayarlara ulaşılır. (Sepya vb tonlar)
2. Renklere ulaşılır. İstenilen renk ile ilgili düzenlemeler yapılır. (Red, Green, Blue, Cyan, Magenta vs.)
3. Renk değişim bölümü sürgünün üzerindeki renk ile renk değiştirilir.
4. Renk doygunluğunu ayarlar. Sağa doğru sürgü kaydırılırsa tonlar canlanır, sola doğru kaydırılırsa tonlar **matlaşır**.
5. Parlaklık / ışık ayarı yapar. Sağa doğru parlaklık artar, sola doğru azalır.
6. Düzenlenecek renklerin skalasıdır.
7. Etkinin yetersiz olduğu durumlarda etkiyi belirginleştirmek için kullanılır.

- **Color Balance:** Color Balance / Renk Dengesi komutu aynı **Levels**, **Curves**, **Hue Saturation** panelleri gibi. Çalışmanın tümüne ya da seçim araçları ile seçilmiş bölümlerine, renk ve ton müdahalelerini sağlar. Renk tonlarında yer alan gölge, orta ton ve parlak bölümlerini değiştirerek, kuvvetli ya da mat yapar.



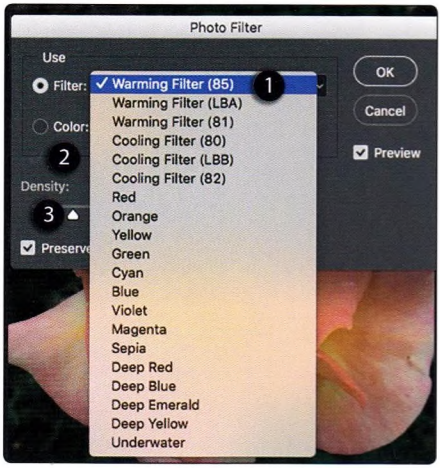
1. Müdahale edilen rengi gösterir. **İlk kutucuk**, *Cyan-Red* tonlarına, **ikinci kutucuk**, *Magenta-Green* tonlarına, **üçüncü kutucuk**, *Yellow-Blue* tonlarına müdahale derecesini gösterir.
2. RGB ve CMYK tonlarını belirtip sürgülerle bu tonların ara tonlarına, açık ya da koyu değerlerini gösterir.
3. Koyu tonlara, gölgelere müdahale eder.
4. Orta tonlara müdahale eder.
5. Parlak, aydınlık bölümlere müdahale eder.
6. Önizleme.

- **Black & White:** Görsellerin renk değerlerini bozmadan siyah ve beyaz tonlama yapar.



1. Hazır seçenekler.
2. Görseli oluşturan renk tonlarının siyah ve beyazdaki baskınlığını değiştirilir.
3. Siyah ve beyaz dışında örneğin kırmızı ve siyah, sarı ve siyah vs. gibi farklı tonları düzenler.
4. İstenilen ton ya da renk seçilir.
5. Seçilen rengin doygunluğu, canlılığını ayarlar.
6. Renkleri siyah/beyaz otomatik uyarlar.

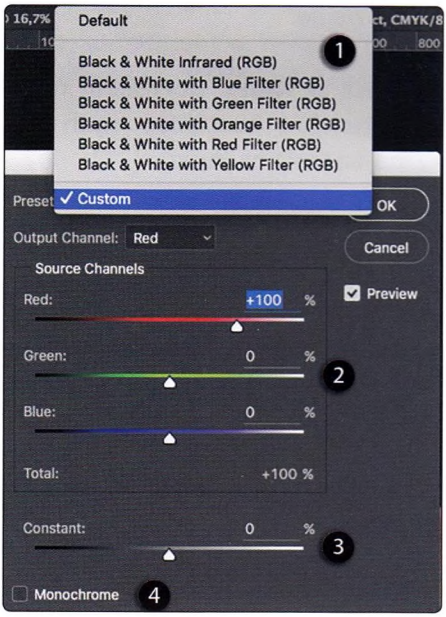
- **Photo Filter:** Görsele sıcak tonlar, soğuk tonlar gibi hazır renk filtreleri veya istenilen rengi üzerine katman şeklinde ekler. Fotoğraf makinesinde kullanılan renkli filtreler gibi. Fotoğraflarda istenmeyen tonların ortadan kaldırılmasında çok etkilidir. **Warming** *(Sıcak)*, **Cooling** *(Soğuk)* renkler gibi hazır ayarlar bulunur. Bu ayarların dışında RGB ve CMYK ana tonlarıda düzenlenebilir. Hazır ayarların dışında düzenlemeler için **Color** seçeneği ayarlarını deneyin.



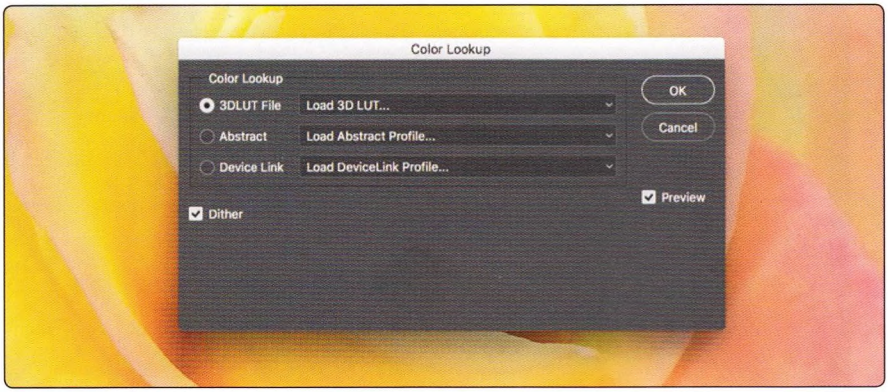
1. Hazırdaki renk filtreleri **Warming/Cooling** filtreleri vb.
2. İstediğiniz renk tonlarıyla düzenleme.
3. Filtrenin yoğunluk ayarı.

- **Channel Mixer:** Renk moduna göre renk kanallarındaki renkleri yumuşak bir geçişle düzenler. **Adjustment** menüsünün diğer araçları gibi bu menüde renk tonlarını ayarlar.

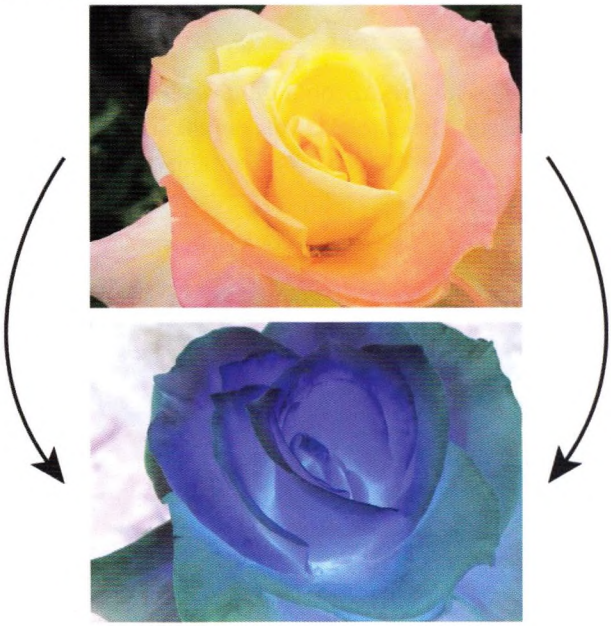
1. Hazır ayarlar.
2. Düzenlenecek renk kanalları.
3. Renk kanalındaki üç ana ton üzerindeki değişiklik.
4. Seçilen renk kanalının şiddeti.
5. **Monocrome:** Tek renge, tona çevirir, yani siyah-beyaz. **Monocrome** kutusu işaretli ise; **Output Channel**, Gray olur.



- **Color Lookup:** Adobe CS6 versiyonu ile birlikte **Speed Grade** özelliğiyle birlikte gelen **Color Lookup**, video prodüksiyon projelerindeki derinlemesine renk düzenlemeleri yapabildiğimiz bir paneldir. Photoshop ile video prodüksiyon projelerinize materyal hazırlığında veya Photoshop'ta video kurgu yapmak isteyenler için sinematik renk düzenlemeleri yapabilirsiniz.



- **Invert:** Görselin renklerini tersine çevirir.



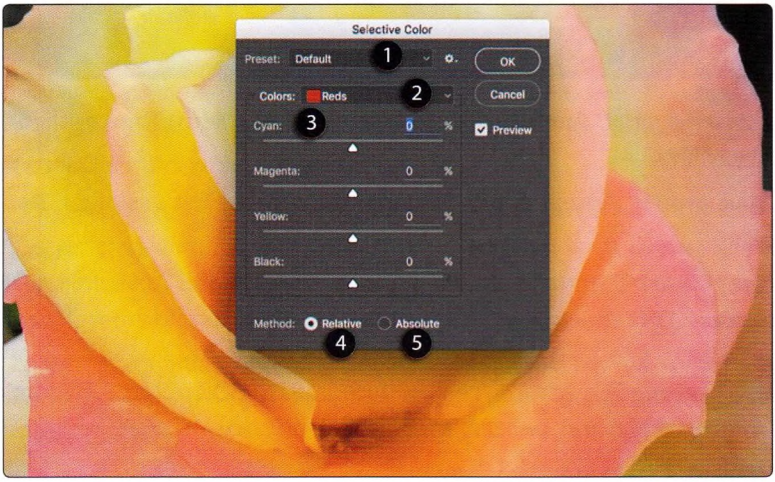
- **Posterize:** Görsele illüstratif bir görünüm kazandırır. Posterize komutu görseli oluşturan birbirine yakın tondaki pikselleri aynı seviyeye getirerek lekesel bir etki oluşturur. Görsel vektör çizime benzer bir görünüm kazanır. Ara tonlar arasındaki geçiş serttir. **Levels** değeri arttıkça ara tonlar arasındaki geçiş yumuşak ton çeşitliliği oluşur.

- **Threshold:** Görseli siyah-beyaz tonlarda lekesel illüstrasyona çevirir. Görselde gri gibi ara ton yoktur. **Threshold** Levels değeri arttıkça koyu alanlardaki piksel sayısı artar.

- **Gradient Map:** Görsel üzerinde renk geçişleriyle farklı bir görünüm kazandırır. İstenilen geçiş sertliği ve renk tonları seçilebilir.

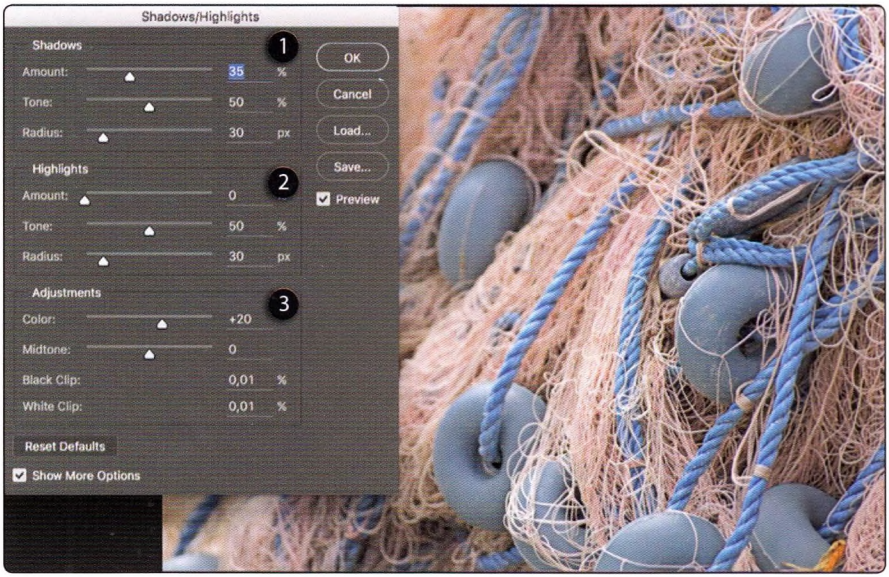
1. Geçişli tonlara ulaşılır.
2. Ton kararlılığı.
3. Renk tonlarını tersine çevirir.
4. Gelişmiş Gradient / Renk Geçiş seçeneklerine ulaşılır.

- **Selective Color:** Görsel üzerinde istenilen renge tıkladıktan sonra **Selective Color** panelinden seçilen renk ve tonlar düzenlenir. **RGB** ve **CMYK** ana tonlarının dışında **Neutrals** ve **Black** tonlarına da müdahale eder.



1. Custom**:** Kullanıcının ayarladığı renk seçeneklerini gösterir. **Default:** işlemsiz hali.
2. Renk kanalları RGB ve CMYK ana renklerin yanında **Neutrals** ve **Black** tonlarda bulunmaktadır.
3. Görselin renk kanalına göre kanala ait deşilecek ton şiddetini ayarlar.
4. Relative modunda yumuşak etki.
5. Absolute modunda sert etki.

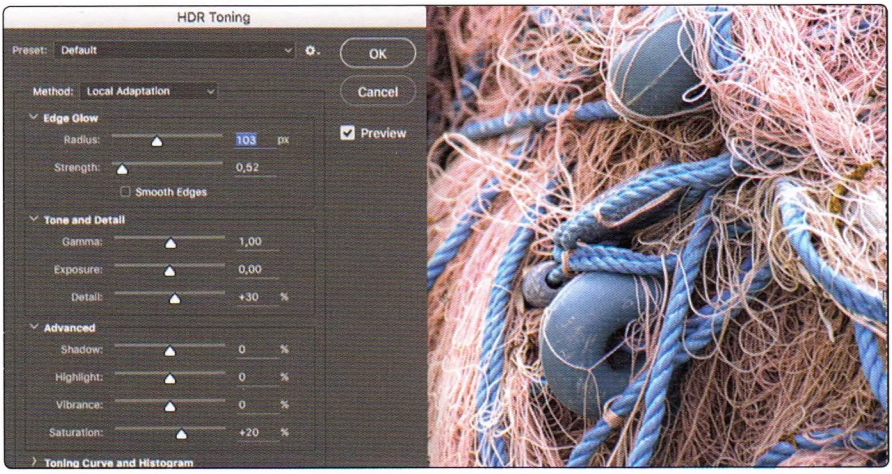
- **Shadow / Highlights:** Işık ve gölgeleri miktarını, şiddetini dengelemek için görseli düzenler.



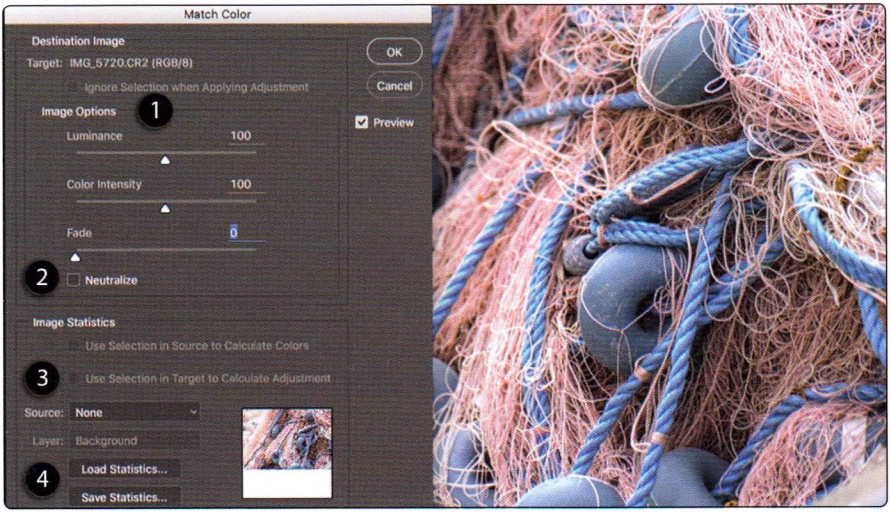
1. Gölgeleri ayarlar. **Amount:** Gölge miktarı, **Tonal With:** Ton çeşitliliği, **Radius:** Ton yayılımı.
2. Işıkları ayarlar. **Amount:** Işık miktarı, **Tonal With:** Ton çeşitliliği, **Radius:** Ton yayılımı.
3. **Adjustment:** Diğer ton ayarları, **Color Correction:** Ton canlılığı, **Midtone Contrast:** Orta tonlar üzerinde kontrast, zıtlık ayarı.

- **HDR Toning:** Tek karede çekilen fotoğrafları HDR / High Dynamic Range tekniğiyle tonlayarak benzersiz renklerden oluşmasını sağar.
- **Strenght:** Renk kontrastını ayarlar.
- **Highlight:** Işık sapmalarını yumuşatır.
- **Tonning & Curve Histogram:** Histogramı kullanarak daha kolay bir tonlama yapabilirsiniz.
- **Desaturate:** Görseli siyah, beyaz ve gri tonlara dönüştürür. Grayscale moduna benzer gibi görünse de teknik açıdan farklıdır. Grayscale bir renk modu, uygulandıktan sonra tüm adımlarda çalışmayı Siyah / Beyaz / Gri renk

tonlamasında düzenler. Kısaca; görsel üzerinden herhangi bir alanı seçip Desaturate komutuyla sadece o bölümünü Siyah / Beyaz / Gri renk tonlamasına dönüştürebilirsiniz.



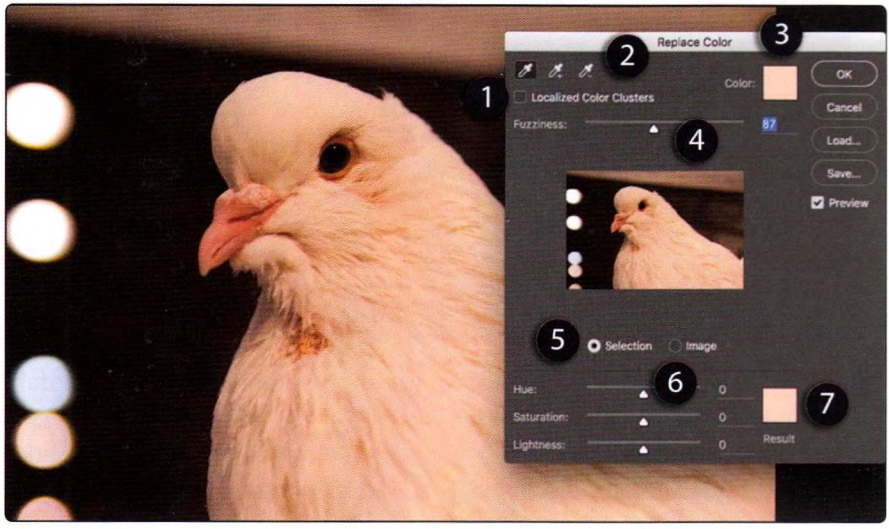
- **Match Color:** Renk karşılaştırması yapan bu komut; farklı tonlardaki iki görselden referans olanı seçerek diğerinin tonlarına uyarlar. İki çalışma arasında renk düzeni anlamında benzerlik kurma gücü bakımından etkili ve pratik bir uygulamadır. Uygulama için en az iki katman bulunmalıdır.



1. Ton benzeşim işleminin yapıldığı ana ayarlardır, gerekli ayarlar yapılarak referans alınan katmana tonsal benzetim işlemi yapılır.

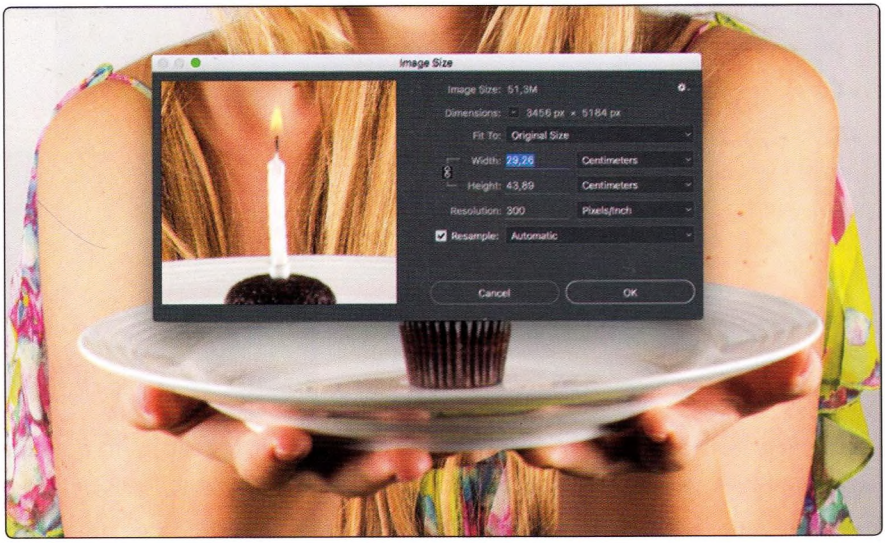
2. Renk olarak daha güçlü tonları çalışmada vurgular.
3. Referans katman seçimi.
4. Referans katmanı önizler.

- **Replace Color:** Görsel üzerindeki belirli bir renk, ton ile istediğimiz rengi, tonu değiştirebilir.

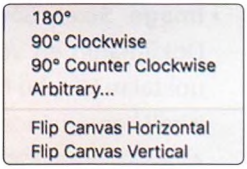


1. Renklerde ton derinliği, ışık/gölge etkisi yapar.
2. Damlalık araçları ton alır. Soldan sağa doğru; ilk damlalık tek ton, ikinci damlalık birden fazla ton alır, üçüncü damlalık istenmeyen tonları eksiltir çıkartır.
3. Görselden alınan renk örneğini gösterir.
4. Fuzziness arttıkça istenilen tona yakın tonlarda, değer azaltılırsa ton kararlılığı oluşur istenmeyen ton işleme alınmaz.
5. Seçilen tonun ön izlemisi yapılır. **Image:** Görsel üzerinden renkler tespit edilir. **Selection:** Seçim üzerinden renkler seçilir.
6. Üst bölümlerde yapılan seçim işlemeleri bu bölümde renklendirilir. Seçilen renk ile bu bölümde düzenlenen rengi değiştirir. **Hue:** Ton seçer. **Saturation:** Seçilen rengin, ton doydunluğu ayarlar. **Lightness:** Parlaklık, aydınlık, ışık ayarlarını yapar.
7. Görsel üzerindeki rengin hangi renkle değiştirileceğini gösterir.

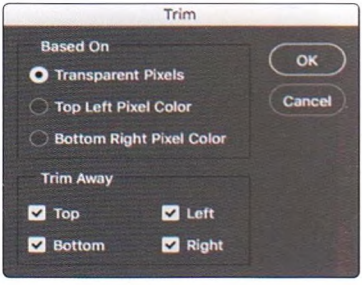
- **Image Size:** Görselin boyutunda ve çözünürlüğünde değişiklikler yapar. Dokümanın en ve boyunun ölçüsünü değiştirir. **Image Size** komutunun püf noktaları için, bu bölümün devamında yer alan **Görsellerin Boyutlandırılması** isimli konuyu inceleyin.



- **Canvas Size:** Görselin Arkaplan / Tuval boyutunu düzenler. **Canvas Size** komutunun püf noktaları için bu bölümün devamında yer alan **Tuval Seçenekleri** isimli konuyu inceleyin.
- **Flip Horizontal:** Görseli aynalama etkisiyle yatayda döndürür.
- **Flip Vertical:** Görseli aynalama etkisiyle dikeyde döndürür.

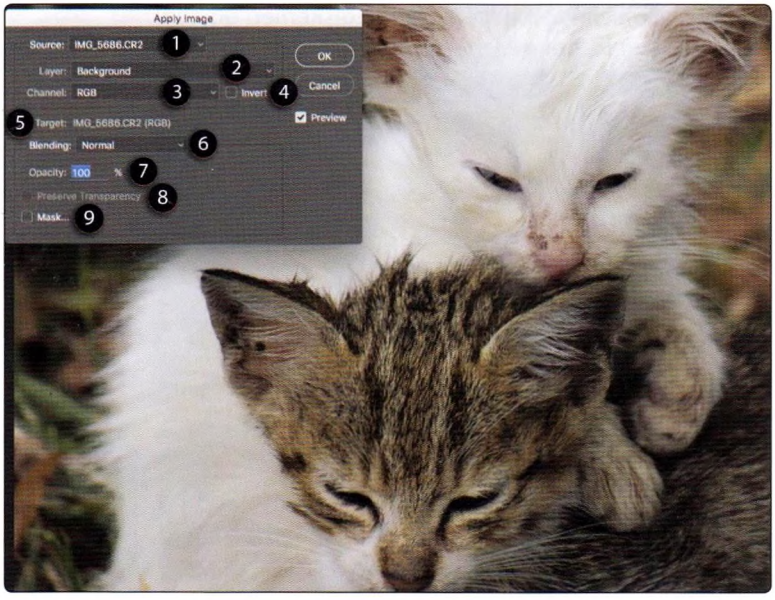


- **Image Rotation:** Dokümanı açılı olarak çevirir. 1800, 900 veya **Arbitrary** *(İstenilen Açı Değeri)* yazılarak komutlarıyla değiştirebilirsiniz. **CW:** Saat yönü, **CCW:** Saat yönünün tersi açıda döndürür. **Image Rotation** komutunun püf noktaları için bu bölümün devamında yer alan **Tuval Seçenekleri** isimli konuyu inceleyin.
- **Crop:** Seçili bir alanı bu komutuyla kesebilirsiniz.
- **Trim:** Bir çeşit kesme komutudur. Görselin üzerinde şeffaf alanları kesmek istediğinizde kullanılır. Şeffaf alanda görselin olduğu alanı içine alabilecek minimum boyutta bir dikdörtgen oluşturup **Crop** komutunu uygular. Fakat çok daha hassastır. Bu tanımla renkli pikselleri şeffaf alanda seçme ve şeffaf alanı kesme şeklindedir.

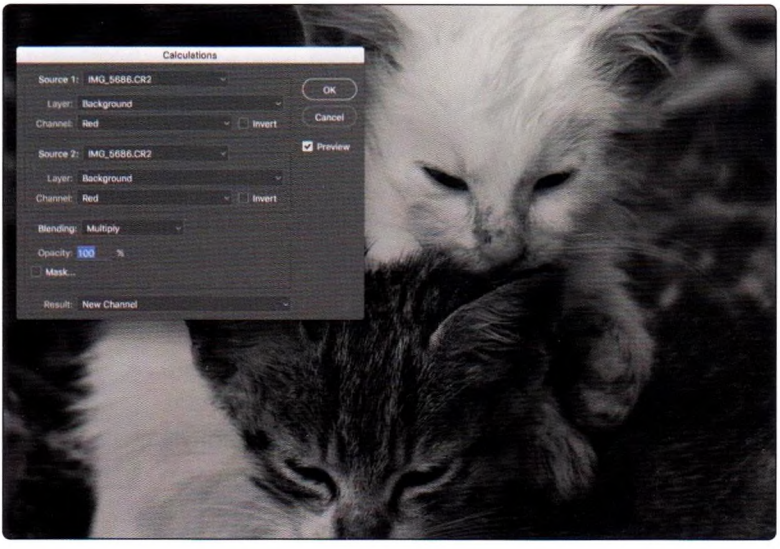


- **Duplicate:** Dokümanın bir kopyasını oluşturur. Özellikle çalıştığınız dokümanın başka bir varyasyonunu tasarlamak için bu komutu kullanabilirsiniz.
- **Apply Image:** Ayrı katmanlardaki iki farklı görsel veya görsel ve dolgu rengin, birbiri içinden görünmesini sağlar. İki ayrı katmanda yer alan görselleri hazırladıktan sonra **Apply** Image komutunu çalıştırın.

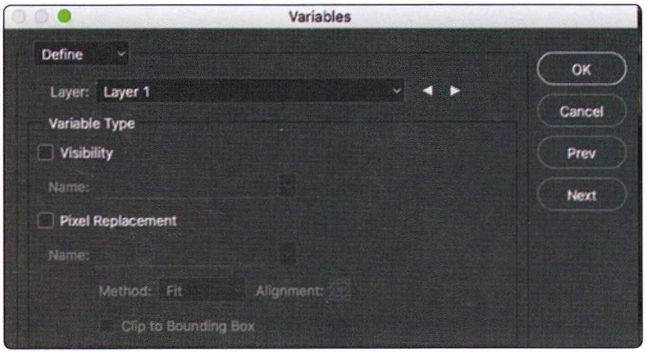
1. **Source:** Kaynak görseli belirler.
2. **Layer:** Hangi katmanın ana katman olacağını seçer.
3. **Channel:** Hangi renk canalına müdehale edeceğini seçer.
4. **Invert:** Renkleri tersine çevirir.
5. **Target:** Efektten etkilenecek olan hedef görseli seçer.
6. **Blending:** Katmanların harmanlanma efektini seçer.
7. **Opacity:** İki katman arasındaki geçişin düzgün olması içine **target** bölümünde seçilen görseli şeffaflaştırır.
8. **Preserve Transperancy:** Şeffaflığı korur.
9. Mask: Maske uygular.



- **Calculations:** Komutu çalıştırınca, görsel siyah-beyaz ve gri tonlamaya dönüşür. Kaliteli siyah-beyaz görseller elde etmek için, en iyi şekilde yapabilmek için açılan paneldeki renk kanallarını ve **Opacity** *(Şeffaflık)* değerlerini düzenleyin. Ayarlar, **Apply Image** komutuyla neredeyse aynıdır.



- **Variables:** Görselin alabileceği tüm değişkenleri gösterir.

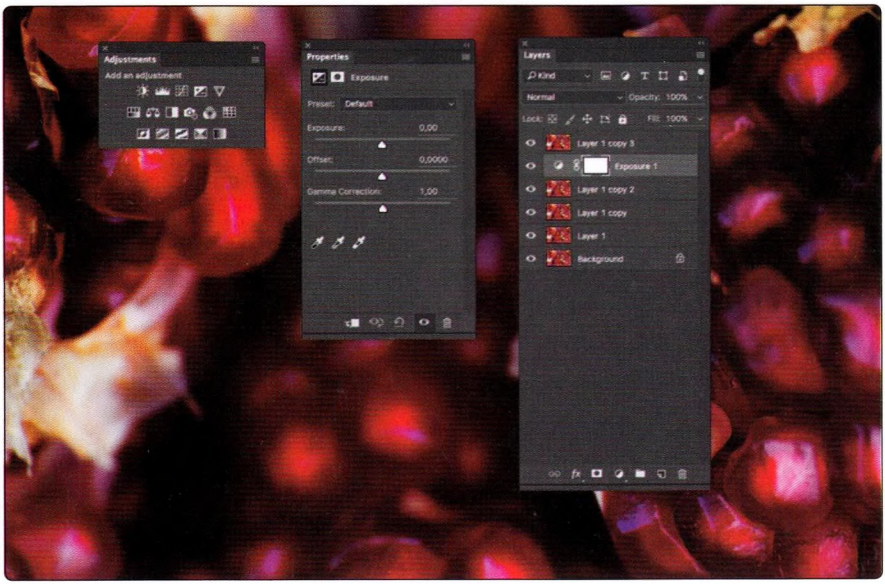


LAYER

Layer *(Katman)*, Photoshop'un çalışma prensiplerinin temelini oluşturur. Görsellerle çalışırken görsellere yapılan her işlemin birbirinden bağımsız olarak hareket etmesi iş sürecini hızlandırır. Görselin tamamı, görünüm olarak düz bir yüzey gibi görünmesine rağmen onu oluşturan her parça farklı katmanda yer alır. Katmanlarla ilgili ayrıntılı bilgi için bu bölümün devamında yer alan Katmanlarla **Çalışmak** isimli konuyu inceleyin.

- **New:** Yeni Layer ve Grup Layer açmaya yarar. **Layer** panelinin alt kısmındaki simgesinden bu komut çalıştırılabilir.
- **Copy CSS:** Photoshop CC ile birlikte gelen **Copy CSS** komutu, Photoshop'da tasarladığımız görsellerin, özel efektlerin ve bu efektleri barındıran fontların Photoshop dışına **CSS** *(**C**ascading **S**tyle **S**heets)* kodlarıyla aktarılmasını sağlayan bir özelliktir. **CSS** internet sayfalarının görünümünü değiştiren bir tanım dosyasıdır. CSS kendine has kuralları olan bir tanım dilidir denilebilir. CSS sayfa içerisindeki her bir elemana ait farklı özellik atamayı sağlar. Bu komut yardımıyla Photoshop'da görselleştirdiğimiz tüm efektli çalışmaları web ortamına kodlarla aktarabilirsiniz.
- **Duplicate Layer:** Katmanın içeriğindeki görseli kopyalayarak çoğaltır.

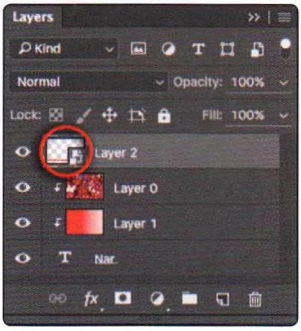
- **Delete:** Layer panelinde seçili olan Layer'ı siler. Layer panelinin alt kısmındaki simgesinden bu komut çalıştırılabilir.
- **Rename Layer:** Seçili olan katmanın ismini değiştirmenize yarar.
- **Layer Style:** Katman Harmanları/Efektleri katmanlar arasında efektli geçişler yaparak etkileyici görseller oluşturur. Layer panelinden de komut çalıştırılabilir.
- **Smart Filter:** Filter menüsünden katmana atanan **Convert For Smart Filters** *(Akıllı Filtre Yap)* komutunundan sonra katmana istenilen filtreler uygulanır. Layer menüsü altındaki **Smart Filter** *(Akıllı Filtre)*, akıllı filtrelere uygulanan filtre komutlarını düzenler. Bu nedenle katmana **Convert For Smart Filters** komutu verilip, Filtreler uygulanmadan bu komut aktif olmaz. **Disable Smart Filters:** Filtreyi görünmez yapar. **Delete Filter Mask:** Filtrenin maskesini siler. **Disable Filter Mask:** Filtre maskesini görünmez yapar. **Clear Smart Filters:** Filtreyi siler.
- **New Fill Layer:** Yeni dolgu **Solid** *(Düz Renk)*, **Gradient** *(Renk Geçişli)*, **Pattern** *(Doku)* alanıyla kaplanan katman açar.
- **New Adjustment Layer:** Adjustment panelini de aktif eden bu komutla, katman üzerinde istenilen ayarları içeren yeni bir katman oluşur. Görseli bozmadan bu **Adjustment** katmanı üzerinde istenilen ton, renk düzenlemeleri kolaylıkla yapılır.



- **Layer Content Options:** Daha önce düzenlenen bir katmanın, ayarlarına yeniden ulaşarak tekrar düzenler.
- **Layer Mask:** Katmanlar üzerinde seçimden maske oluşturur. Seçili bir alan üzerinde ***Layer Mask/Reveal Selection*** komutunu çalıştırınca, seçilen alanın dışında kalan bölümleri maskeler, saklar. Kısayol olarak Layer panelinin alt kısmındaki simgesinden bu komut çalıştırılabilir.
- **Vector Mask:** Katmanlar üzerinde vektör maske oluşturur. **Pen Tools** *(Kalem Araçları)* ile çizilen vektör şekiller üzerinde ***Layer Mask/Current Path*** komutunu çalıştırınca, vektör alanın dışında kalan bölümleri maskeler, saklar.
- **Create Clipping Mask:** Bir katmandaki nesneyi diğer bir katmana maske olarak uygular. Örnekteki gibi görseli üstteki katmanda, metni ise altındaki katmana yerleştirin. Görsel katmanına ***Layer/Create Clipping Mask*** komutunu veya kısayolu olarak katmana fare ile sağ tuşla tıklayıp aynı komutu uygulayabilirsiniz.

- **Smart Object:** Smart Object *(Akıllı Nesne)* katmandaki görselin piksellerinin kalitesini bozmadan büyültüp küçültme işlemi yapar. Layer panelinde katmana sağ tıklayarak **Convert to Smart Object** komutuyla da çalışır.

Bir katmanın akıllı nesne olduğunu yandaki görseldeki gibi Layers panelindeki sembolden anlayabilirsiniz.



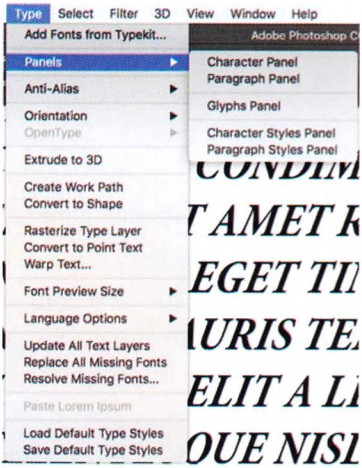
- **Video Layers:** Video katmanlarıyla çalışma komutlarını içerir.
- **Rasterize:** Photoshop'da metinlerin üzerinde Adjustments gibi komutlarını kullanılmaz. Metnin

katmanına fare ile sağ tıklayarak **Rasterize** komutu verilerek **Adjustments** gibi komutları kullanabilmesi sağlanır.

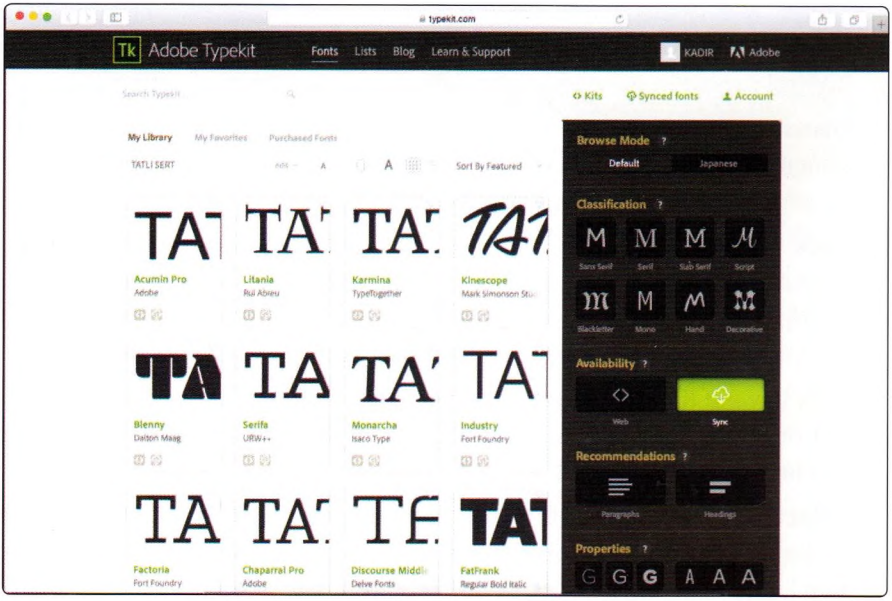
- **New Layer Based Slice:** Yeni katman tabanlı dilim oluşturur.
- **Group Layers:** Aynı görsele ait birden fazla katmanla çalışırken katmanları gruplar. Katmanları **Shift** tuşuna basarak seçin ve gruplayın. Layers panelinin alt kısmındaki simgesinden bu komut çalıştırılabilir.
- **Un Group Layers:** Katman gruplarını kaldırır.
- **Hide Layers:** Katmanları kaldırarak görünmez yapar. Bu komutun kısayolu için Layers panelinde her katmanın önünde yer alan göz sembolüne tıklayın.
- **Arrange:** Katmanları alta, üste alır. Bu komutun kısayolunu Layers panelindeki katmanları tutup birbiri altına ve üstüne bırakarak kolaylıkla uygulayabilirsiniz.
- **Combine Shapes:** Shape araçları ile oluşturduğumuz path tabanlı nesnelerinize birleştirme, farklı kesme işlemleri uygulayabilirsiniz.
- **Align:** Katmanları sağa kanara, sol kenara, ortaya hizalama seçenekleri bulunur. Layers panelinde **Shift** tuşuna basarak katmanları seçtikten sonra, Kontrol panelden bu seçeneklere daha kolay ulaşabilirsiniz.
- **Distribute:** Katmanları birbirine hizalama seçenekleri bulunur. Layers panelinde **Shift** tuşuna basarak katmanları seçtikten sonra Kontrol panelden bu seçeneklere daha kolay ulaşabilirsiniz.
- **Lock Layers:** Katmanları farklı yollarla kilitleme seçeneklerini içeren bu komutta yer alan kilitler Layers panelinde de bulunur. **Lock Layers** komutuyla ilgili püf noktalara, bölümün devamında yer alan Katmanlarla Çalışma isimli yazıyı inceleyerek ulaşabilirsiniz.
- **Link Layers:** Katmanları birbirine zincirle bağlar. **Link Layers** komutuyla iligli püf noktalara bölümün devamında yer alan Katmanlarla **Çalışma** isimli yazıyı inceleyerek ulaşabilirsiniz.
- **Select Linked Layers:** Birbirine **Link Layers** *(Zincirlenen Katmanlar)*'dan herhangi biri seçiliyken bu komutu çalıştırdığınızda, bu katmana zincirlenen tüm katmanları hızlıca seçer.
- **Merge Down:** Seçili katmanı altındaki katmanla birleştirir.
- **Merge Visible:** Yanında göz sembolü kapalı olmayan tüm katmanları birleştirir.
- **Flatten Image:** Tüm katmanları tek bir katman / background olarak kilitler ve birleştirir.
- **Matting:** Katman örgüsüyle ilgili.

TYPE

Photoshop'da **Type** üst menüsü, metinleri kolaylıkla düzenleyebileceğimiz komutlarla donatılmıştır.



- **Add Fonts From Typekit:** Adobe Cc ile birlikte gelen bu yeni komut ile birlikte typekit.com sitesine bağlanarak burada yer alan yazı karakterlerini Creative Cloud alanına indirerek ister basılı medya ister web tasarımı alanında kullanılabilir.



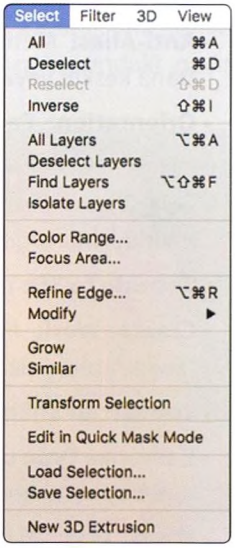
- **Panels:** Geliştirilmiş Character ve Paragraph panellerinin yanında iki yeni panel olan **Character Style** ve **Paragraph Style** panellerini açabilirsiniz. **Character** paneli ile harf/yazı bazlı özellikleri düzenlersiniz. Paragraph paneli ile de paragraf tipleri ve yapısı ile ilgili düzenlemeler yaparsınız.

Hazır ayar olarak kullanmak istediğiniz yazı ve paragraf stillerini **Character/ Paragraph Style** panelleri ile kaydedebilir, dilediğiniz zaman kullanabilirsiniz.

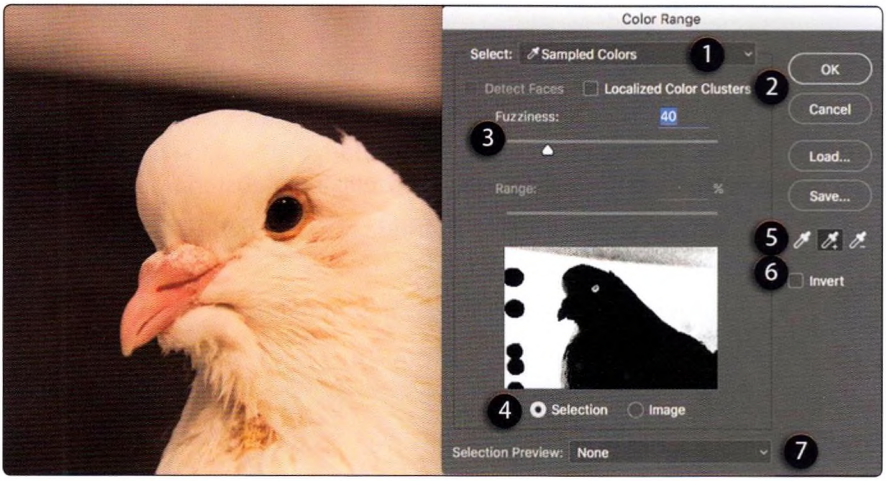
- **Anti-Alias:** Metinlerin piksel görünümleri ile ilgili özelliklerini belirlersiniz. Daha keskin veya daha yumuşak görünler şekilleri sunar.
- **Orientation:** Paragraflardaki harflerin yatay veya dikey olarak dizilmesini sağlar. Japonca gibi farklı dillerde bu uygulamaya ihtiyacınız olacaktır.
- **OpenType:** Yazı tiplerinin kendilerine ait gelişmiş tipografik özelliklerini belirleyebileceğiniz bölümdür.
- **Extrude to 3D:** Yazdığınız yazıyı 3D bir nesneye çevirmenize yarar.
- **Create Work Path:** Metin içinde kullandığınız harflerden path şekiller oluşturabilirsiniz.
- **Convert to Shape:** Metni şekle dönüştürmenize yardımcı olur.
- **Rasterize Type Layer:** Metni konvertler, ancak **Convert to Shape** sonucundaki gibi büyütme işlemlerini yapamazsınız.
- **Wrap Text:** Transform'daki Warp seçenekleri gibi metni farklı şekillere dönüştürmenize yardımcı olur.
- **Font Preview Size:** Character panelinde font seçimi yaparken gösterilen font yazım örneklerinin boyutunu ayarlarsınız. Büyük ekranlı bilgisayar kullanıcılar biraz büyütebilirler.
- **Language Options:** Yazım dilindeki dil özelliklerini gösterir.
- **Update All Text Layers:** Stiller üzerinde yapılan değişiklikleri bağlı metin kutularında geçerli olmasını sağlar.
- **Replace All Missing Fonts:** Bulunamayan font hatalarını düzeltmenize yarar.
- **Paste Lorem Ipsum:** Tasarımlarınız içinde metnin gerekli olduğu anlarda ölü/ geçici metin ekleyebilirsiniz.
- **Load Default Type Styles:** Daha önceden metne uygulanıp kaydedilen Stili tekrar uygular.
- **Save Default Type Styles:** Metne uygulanan Stili Kaydeder.

SELECT

Seçimlerle ilgili menüdür. Seçim araçları ile yapılan seçimlerde düzenleme yapar.



- **All:** Görselin tamamını seçer.
- **Deselect:** Seçimleri iptal eder.
- **Reselect:** Kaybolan ya da iptal edilen son seçime döner.
- **Inverse:** Seçilen alanın dışındaki alanı seçer.
- **All Layers:** Tüm katmanları seçer.
- **Deselect Layers:** Katman seçimini iptal eder.
- **Find Layers:** Yeni katman paneli ile katmanların ismine göre arama yapabiliyorsunuz. Arama yapabilmek için bu komutu kullanabilirsiniz.
- **Color Range:** Görsel üzerindeki bir tonu seçtikten sonra o tona benzer tüm tonları kolaylıkla seçer.

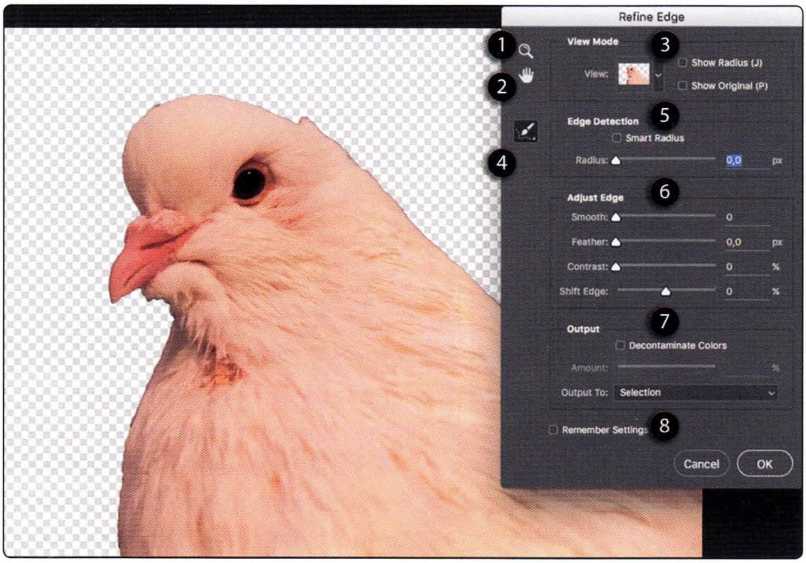


1. Ton seçim bölümü, ister damlalık aracını seçip görsel üzerinden herhangi bir tonu seçerek, isterseniz burdaki açılır menüden ana tonlardan birini seçerek seçim yapabilirsiniz.
2. Renk kümelerini seçer.
3. Fuzziness seçilen piksel tonun dağılımını ayarlar. Değer arttıkça renk piksellerine yakın tonlardaki yeni renkler seçim işlemine eklenir.

4. Seçimin ön izlemesini seçim veya orjinal görsel.
5. Renk pikselleri üzerinde seçimi gerçekleştiren damlalık araçları. **Normal damlalık**, renk tonunu seçer, **(-) simgeli damlalık** aracı seçimi daraltır, **(+) simgeli damlalık** aracı seçimi genişletir.
6. **Invert** tonları ters çevirir.

Önizlemede seçilen bölgeleri gösterir. **Örneğin;** alt menüsündeki **Quick Mask** seçilirse, yapılan değişiklikler maske olarak görüntülenir.

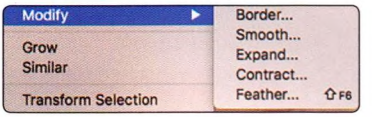
- **Refine Edge:** Saç, tüy gibi görseller üzerinde ayrıntılı ve ileri düzey seçim yaparak istenmeyen alanları kolaylıkla çıkarır.



1. Zoom aracı.
2. Nesneleri hareket aracı.
3. Görünüm aracı, dekupe işlemini önizlemesinin nasıl olacağı ile ilgilidir. Arkaplan siyah-beyaz, düz renk veya şeffaf olabilir.
4. **Refine Radius:** Seçim işleminde alınmayan bölgeler. **Erase Refinements**, fazlalık alanları düzeltir.
5. **Smart Radius:** Görselin kenarlarındaki hassasiyeti ayarlar. Kenarlardaki geçişi yumuşatır. **Smart** *(Akıllı)* uygulamada Photoshop pikselleri analiz eder ve uygun sonuçları önizlemede verir.

6. Daha detaylı kenar algılama, seçme işlemleri, **Smooth ve Feather** yumuşaklık, **Contrast** kontrast değerlere göre işlem yapar, **Shift Edge** içe **(+ değer)** veya dışa **(- değer)** doğru kenarı genişletir veya daraltır.
7. Arkaplanı renkli bir görseller çalışıyorsanız, görsel üzerinde bu arkaplan renginin yansımaları olur. **Decontaminate Colors**, renk yansımalarını azaltır.
8. Son kullanılan ayarları kaydetmeyi sağlar.

MODIFY



- **Border:** Yapılan seçimi saran ikinci bir seçim alanıyla çerçeve oluşturur.
- **Smooth:** Seçimin kenar bölgelerini yumuşatır.
- **Expand:** Seçimi istenilen ölçüde ve orantılı bir şekilde genişletir.
- **Contract:** Seçimi istenilen ölçüde ve orantılı bir şekilde daraltır.
- **Feather:** Bir nesne üzerinde yapılan seçimlerin kenarlarını yumuşatarak, şeffaf yapar.
- **Grow ve Similar:** Renge duyarlı seçimlerde kullandığımız bu iki komut, herhangi bir seçim aracıyla belirli renk tonları seçildikten sonra, aynı katmandaki farklı noktalarda bulunan benzer renkleri seçmek isteyebiliriz. Tekrar tekrar yeni seçim tıklamalarına gerek olmadan **Grow ve Similar** komutunu bu noktada kullanabilirsiniz. Aralarında çok temel bir fark vardır. **Grow** komutunu kullanabilmeniz için, seçili bulunan renk tonları ile seçilmek istenen renkli pikseller arasında yine piksellerden oluşan bir bağ, köprü olmalı. Ara bağlantıyı kesen herhangi bir kontrast renk olsa dahi Grow, komşu veya yakın tonlu pikselleri seçmez. **Similar** da bu durum geçerli değildir. Aynı katmanda, farklı noktalarda, aralarında bağ olmasa dahi, bir birinden kopuk olmalarında, seçili bulunan renkli piksellere yakın tüm alanları seç komutunu verdiğinizde; belirli bir tölerans değer aralığındaki pikseller seçime dahil olurlar.
- **Transform Selection:** Katmanlarla çalışırken **FreeTransform** aracının aktif seçim alanı için kullanılan bir araçtır. Seçime perspektif, bükme, büyütme ve küçültme değişkenlerini rahatlıkla uygulayabilirsiniz.

EDIT IN QUICK MASK

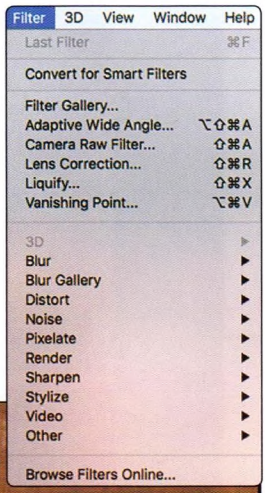
Seçim işlemini **Quick Mask** *(Hızlı Maske)* **Modu**'na alır. Bu komutu araçlar panelinin en altında yer alan sembolü ile de çalıştırılır.

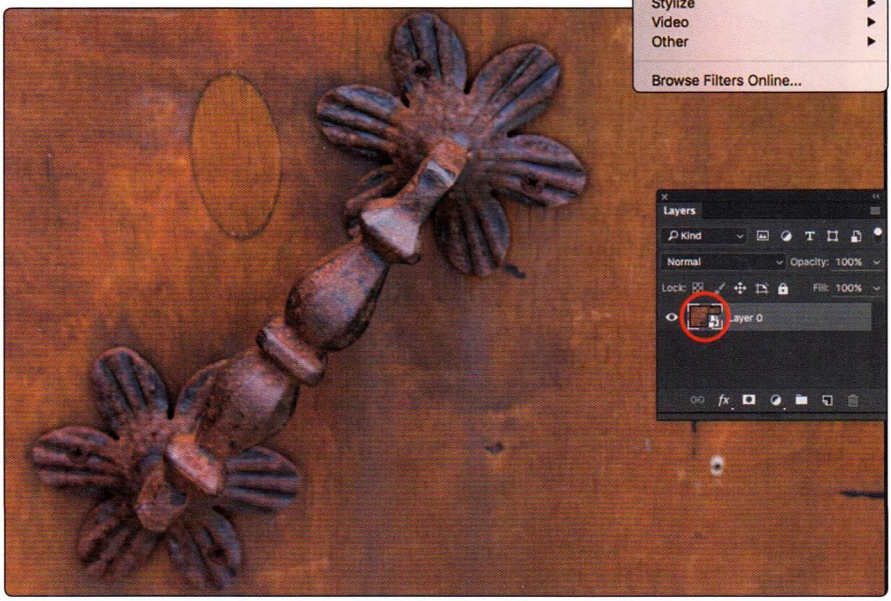
- **Load Selection:** Daha önce kaydedilen seçimi uygular.
- **Save Selection:** Seçimi kaydeder.
- **New 3D Extrusion:** Seçim işlemi uyguladığınız alanı bir 3D nesne üzerine materyal atamanıza yardımcı olur.

FILTER

Filtreler, görselin yapısını deforme ederek farklı bir görüme dönüştürürler. Her filtre; matematiksel bir formül ile hesapladığı değişiklikleri, görselin seçilen bölgesine veya tamamına uygular.

- **Last Filter:** Filtrelerde uygulanan son filtrenin ayarlarını barındıran kısayolunu gösterir.
- **Convert For Smart Filters:** Görsel üzerine uygulanan filtreler, doğrudan **Layer / Katman** üzerinde etki eder. Bu durumda daha sonra filtreler üzerinde herhangi bir değişiklik, düzeltme yapılamaz.



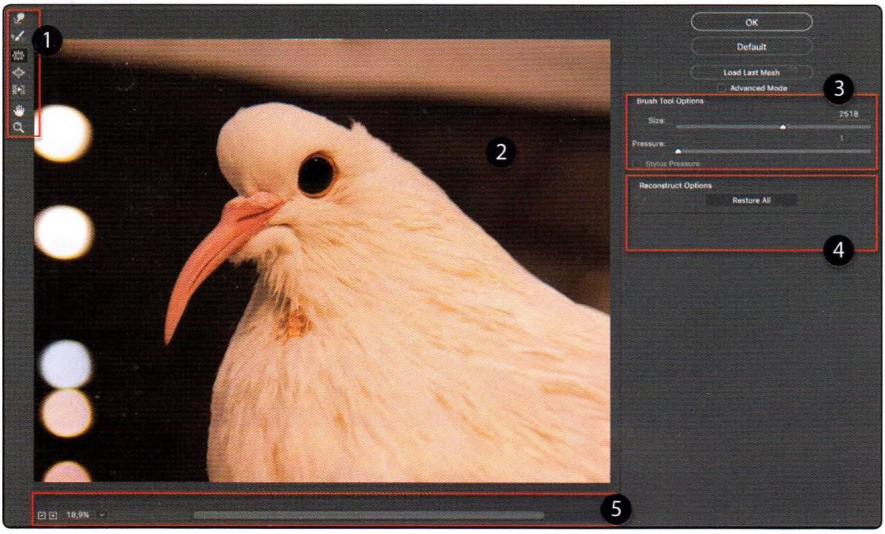


Photoshop Smart Filter / *Akıllı Filtre* komutu uygulanan katmanlarda yer alan filtreler istenildiği zaman kolaylıkla düzenlenebilir.

- **Filter Gallery:** Photoshop içindeki artistik filtrelere ulaşacağınız pencereyi açar. Burada bulunan farklı başlık ve seçeneklerdeki filtreler ile görsellere özel efektler uygulayabilirsiniz.
- **Adaptive WideAngle:** Geniş açı objektiflerde çekilen bina fotoğraflarda oluşan açısal hataları yeni **Adaptive Wide Angle** ile düzenleyebilirsiniz.

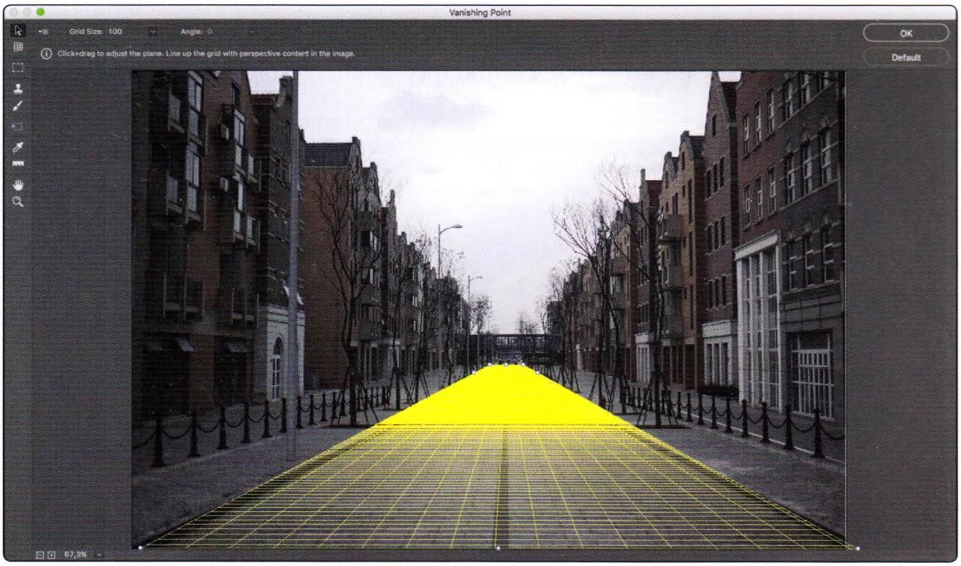
- **Camera Raw Filter:** Bu komutla Photoshop'da pencere olarak açık görseli Camera Raw Penceresinde tekrar açar ve **Camera Raw** araçlarıyla tekrar düzenleme olanağı sağlar.
- **Lens Correction:** Kamera merceğinden kaynaklanan perspektif hatalarını düzeltir.

- **Liquify:** Görsel deformasyona uğratarak farklı bir biçimde düzenlemenize yardımcı olur.



1. Deformasyon araçları.
2. Görsel üzerinde uygulama alanı.
3. Araçlara ait seçenekler.
4. Yapılan deformasyonları geriye alma seçenekleri.
5. Görünümle ilgili seçenekler.

- **Vanishing Point:** Perspektifi bozmadan dokuyu taşıyarak görsel üzerindeki dokuları ayrıntılı olarak düzeltir.



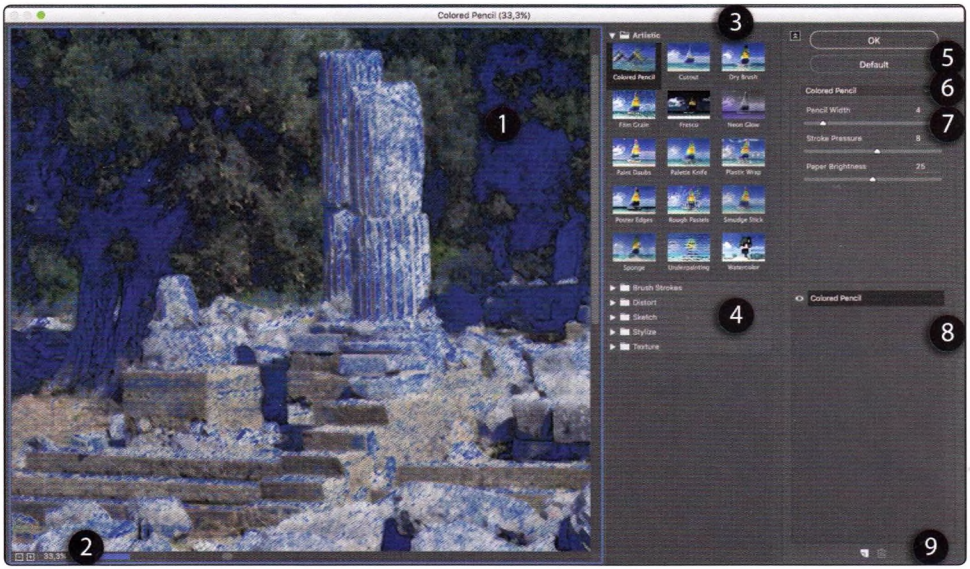
Vanishing Point paneli açıldığında sol taraftaki araçlardan **Create Plane Tool** *(Yüzey Oluşturma Aracı)* ile yola göre perspektif oluşturun. Diğer araçlar aktif olduğunda **Stamp Tool** *(Doku Kopyalama Aracı)* ile düzgün doku üzerinden alt tuşuna basarak dokuyu kopyalayıp, hasarlı dokuları perspektifi bozmadan onarır.

Filtrelerin Genel Yapıları

- Filtreler şeffaf katmanlara uygulanmaz.
- Seçili alana veya katmanın tamamına uygulanır.
- Bir seferde sadece birden fazla filtre uygulanabilir.
- BMP renk modundaki dokümanlara filtre uygulanmaz.
- Bazı filtreler sadece RGB renk modundaki dosyalara uygulanabilir.

Artistic Filtreleri

Artistic filtrelere, ***Filter/Filter Gallery*** altından ulaşabilirsiniz.



1. Görsel üzerinde filtre uygulamasını gösterir.
2. Görsele yüzdeli olarak yakınlaşıp-uzaklaşır.
3. Filtrelerin küçük görseller üzerinde ön görünümleri yer alır.
4. Diğer artistic filtrelerinin yer aldığı menüler.
5. Default / Varsayılan değer.
6. Filtrelerin isimlerine açılır menü üzerinden ulaşır.
7. Filtreye ait ayarlar.
8. Birden fazla filtre uygulanmak istendiğinde filtre katmanlarını gösterir.
9. Yeni filtre ekleme ve silme.

- **Colored Pencil:** Görseli çapraz fırça tekniğiyle yağlıboya gibi yapar. Panelin sağ bölümünde **Pencil Width:** Fırça kalınlığı, **Stroke Pressure:** Boya miktarı, **Paper Brightness:** Işık miktarıdır.
- **Cutout:** Görseli suluboya tekniğine benzeterek görselleri kübik biçime uyarlar. Panelin sağ bölümünde **Number of levels:** Renklerin karışım miktarını, **Edge**

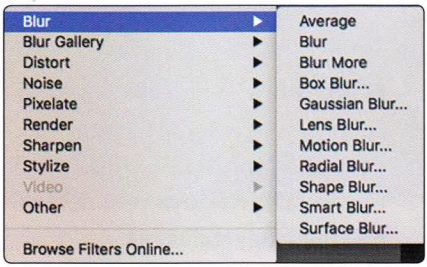
Simplicity: Kenarların belirginliğini, **Edge Fidelity:** Kenarların orjinal şekline uygunluğunu belirler.

- Dry Brush**:** Yağlıboya bir tabloya, kuru fırça ile doku oluşturma efektini verir. Panelin sağ bölümünde **Brush Size:** Fırça kalınlığı, **Brush Detail:** Fırça izlerinin belirginliği, **Texture:** Boyanın kalınlığını belirler.
- **Film Grain:** Kumlu bir görünüm efekti verir. Panelin sağ bölümünde **Grain:** Kumlanma miktarını, **Highlight Area:** Yüzey ışığını, **Indensity:** Işık yoğunluğunu belirler.
- **Fresco:** Görselin ışık ve gölge değerleriyle oynayarak kabartmalı bir yağlıboya etkisi verir. Panelin sağ bölümünde **Brush Size:** fırça kalınlığı, **Brush Detail:** fırça izlerinin belirginliği, **Texture:** Boyanın kalınlığını belirler.
- **Neon Glow:** Görseli araçlar panelindeki **Foreground** *(Önplan)* rengi ile kaplar. Panelin sağ bölümünden seçeceğiniz renkteki neon ışıkları gibi yansıma yapar. **Neon** ışığının özelliklerini panelin sağ bölümünden ayarlayabilirsiniz.
- **Paint Daubs:** Görseli kalın bir fırça ile lekesel uygulanan yağlıboya tekniğine çevirir. Panelin sağ bölümünde fırçanın kalınlığı ve şeklini ayarlayabilirsiniz. **Sharpness:** Renk geçişlerindeki keskinlik.
- **Palette Knife:** Görseli farklı fırça darbeleriyle yapılmış bir tabloya dönüştürür. Panelin sağ bölümünde **Stroke Size:** fırçanın boyutu, **Stroke Detail:** Ayrıntıları, **Softness:** Renklerin yumuşaklığı.
- **Plastic Wrap:** Görseli kabartmalı plastik bir dokuyla kaplayarak ıslak bir görünüm sağlar. Panelin sağ bölümünde **Highlight Strength:** Plastik dokudan yansıyan ışığı, **Detail:** Plastiğin yapının kalınlığını, **Smoothness:** Plastik dokunun düzgünlüğü.
- **Poster Edges:** Görsel üzerindeki yakın renk pikselleri tek bir renge çevirerek poster etkisi yapar. Panelin sağ bölümünde **Edge Thickness:** Renk lekelerinin genişliğini, **Edge Intensity:** Boya miktarı, **Posterization:** Renk lekelerini posterize yapar.
- **Rough Pastels:** Görseli pastel boya ile tuval üzerinde yapılmış bir tabloya çevirir. Panelin sağ bölümünde **Texture:** Tuval ve farklı doku seçenekleri, **Light Direction:** Işığın yönü, **Diğer Seçenekler:** Boyanın sürülme şeklini, miktarını ve ayrıntıları ayarlar.
- **Smudge Stick:** Görseli leke tekniği uygulanan bir tabloya çevirir. Panelin sağ bölümünde **Stroke Lenght:** Boyanın sürülme genişliği, **Hightlight Area:** Yüzeyden yansıyan ışık miktarı, **Indensity:** Boya miktarı.

- **Sponge:** Süngerle boyanmış gibi bir etki yapar. Üstelik suyu da biraz fazlaca. Panelin sağ bölümünde **Stroke Lenght:** Boyanın sürülme genişliği, **Hightlight Area:** Yüzeyden yansıyan ışık miktarı, **Indensity:** Boya miktarı.
- **Underpainting:** Tuval üzerine boyama yapıldıktan sonra boya sıyrılıp alınarak dokular ortaya çıkarılmış gibi bir etki yapar. Panelin sağ bölümünde **Texture:** tuval ve farklı doku seçenekleri, **Light Direction:** Işığın yönü, **Diğer seçenekler:** Boyanın sürülme şekli, miktarı ve ayrıntıları ayarlar.
- **Water Color:** Bu filtre ile görseli gerçekçi bir suluboyaya çevirebilirsiniz. Sanatsal anlamda güzel sonuçlar alınabilir. İletişim kutusunda fırça boyu, gölge miktarı vs. ayarlanabiliyor.

BLUR FİLTRELERİ

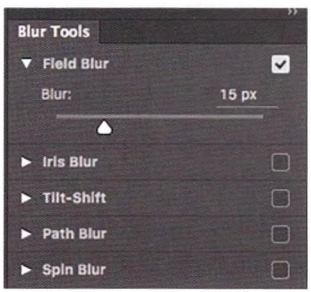
Genel olarak görsele bulanıklık etkisi verirler.



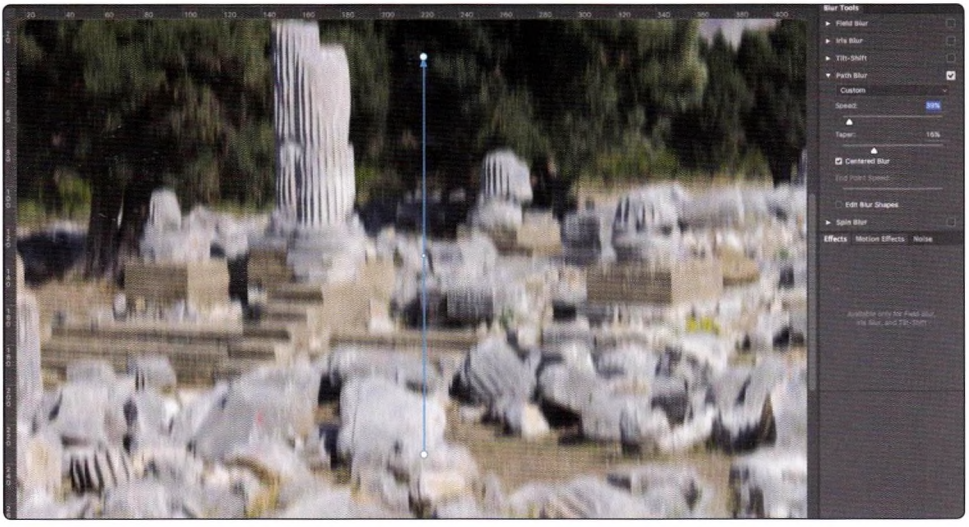
- **Average:** Görseli ortalama bir değerle bulanıklaştırır.
- **Blur:** Görseldeki kontrastı azaltarak renk geçişlerini yumuşatır, bulanıklık verir.
- **Blur More:** Blur filtresiyle aynı olmasına rağmen bulanıklaştırma gücü, blur'un 3-4 katıdır.
- **Box Blur:** Görselin etrafında bir kutu varmış gibi bu kutuya göre bulanıklaştırır. **Radius:** Bulanıklaştırma şiddeti.
- **Gaussian Blur:** Bulanıklaştırma derecesini ayarlayarak düzenler. Görselin az miktarda yumuşatılmasından tüm görüntüyü kalın bir tabakayla kaplamaya kadar değişen efektleri uygular. Panelin sağ bölümünde Radius**:** Bulanıklık değeri 0.1-250 arasında olabilir.
- **Lens Blur:** Ayrıntılı bir bulanıklaştırma filtresidir. Açılan pencerede sağ bölümde ayrıntılı ayarları bulunur. Bu ayarları düzenleyerek görsel üzerinde istenilen bulanıklık elde edilir.
- **Motion Blur:** Bu filtre, zaman ayarlı objektifle çekilen fotoğraflara benzer bir etki yapar. Bu nedenle nesneler hareket halindeymiş gibi görüntülenir. Panelin sağ bölümünde **Angle:** Bulanıklığın yönü +90 ve -90 arasında, **Distance:** Bulanıklığın yoğunluğu 1-999 arasında.

- **Radial Blur:** Görseli merkezden itibaren dairesel bir etkiyle bulanıklaştırır. **Amount:** Döndürme değeri, **Spin:** Dairesel döndürme, **Zoom:** Merkezden itibaren yayılmayı. **Quality:** Bulanıklığın kalitesini belirler.
- **Shape Blur:** Seçilen şekile göre bulanıklığı ayarlar. Radius**:** Bulanıklık değeri.
- **Smart Blur:** Bir görüntüdeki kat yerlerini bulanıklaştırır. **Radius:** Bulanıklık mesafesini; **Threshold:** Piksellerin farklılığını, **Quality:** Bulanıklığın kalitesini, **Mode / Edge Only:** Renkli bir görseli siyah-beyaz eskize çevirir. **Mode / Overlay Edge:** Renkli eskize çevirir.
- **Surface Blur:** Gözünüzü kıstığınızda görülen bulanık görünümü uygular. **Radius:** Bulanıklık değeri, **Threshold:** Bulanıklık için perde etkisi yapar.

Photoshop'da **Blur Galery** komutlarından herhangi birini seçtiğinizde **Blur Tool Paneli** açılır.

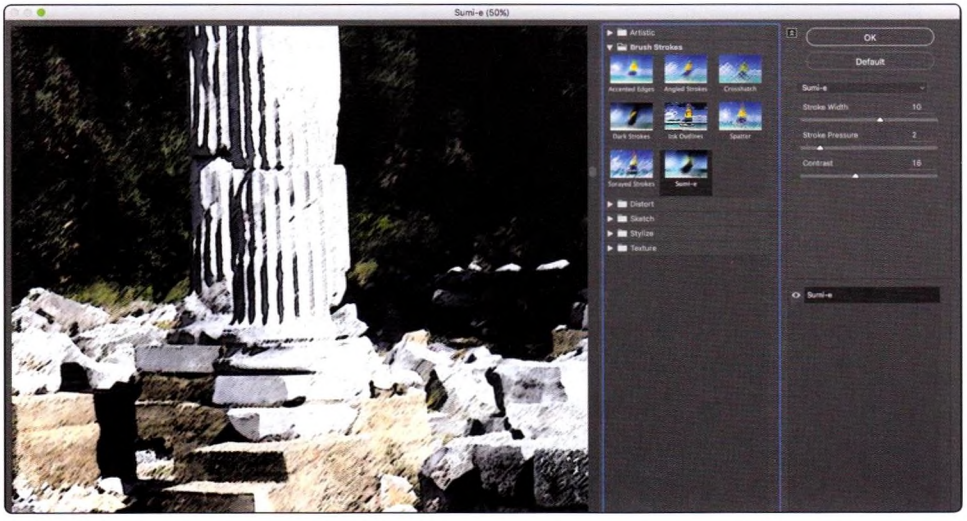


- **Field Blur:** Fotoğraf üzerinde arka planda kalmasını istediğiniz alanları bulanıklaştırmanıza yarayan yeni bir özelliktir Yeni Field Blur ile birden fazla noktaya ve farklı blur etkilerine sahip efektler ekleyebilirsiniz.
- **Iris Blur:** Odak noktanızı biraz daha ortaya çıkarmak istediğinizde yeni Iris Blur filtresini kullanabilirsiniz.
- **Tilt-Shift:** Fotoğraf üzerinde Tilt-Shift yani minyatör etkisi oluşturmaya yarayan bir efektir. Net kalmasını istediğiniz alan ayarlaması ve renk düzenlemesi yaparak sizde farklı efektler uygulayabilirsiniz.
- **Path Blur:** Görsel üzerinde path noktaları ve path yolları oluşturarak bulanıklığın istenilen ölçüde ve alanda yayılmasını sağlar.
- **Spin Blur:** Görsel üzerinde dairesel olarak hızlı bir bulanıklık oluşturur.



Brush Strokes Filtreleri

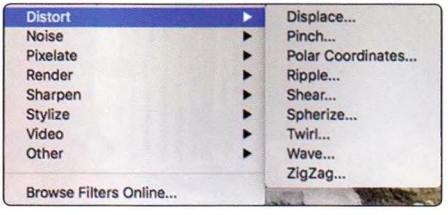
Brush Strokes Filter/Filter Gallery altından ulaşabilirsiniz. Görseli tablo gibi bir görünüme dönüştürürken fırçaları denetlemenizi sağlar.



- **Accented Edges:** Fırçanın keskin tarafının ayarlanması ile tablo yapar. **Edge Width:** Kenar kalınlıkları, **Edge Brightness:** Işık miktarı, **Smoothness:** Geçiş yumuşaklığı.

- **Angles Strokes:** Tek yönde açılı fırça darbeleri ile tablo yapar. **Direction Balance:** Fırçanın yönünü, **Stroke Lenght:** Fırça genişliği, **Sharpness:** Renk geçişinin keskinliğini.
- **Crosshatch:** Dik iki taraflı ve açılı fırça darbeleriyle X şekli oluşturarak efekt verir. **Stroke Lenght:** fırçanın genişliği, **Sharpness:** Renk geçişinin keskinliği, **Strenght:** Fırça izlerinin belirginliği.
- **Dark Strokes:** Koyu renk değerlerini arttırarak belirginleştirir ve görsele karanlık bir havaya verir. **Balance:** Renk geçiş dengesi, **White Intensity:** Beyaz, **Black Intensity:** Siyah renklerin yoğunluğunu ayarlayabilir.
- **Ink Outlines:** Renk geçişlerinin kenarlarına mürekkeple çizilmiş gibi bir Kontur / Çizgi ile belirginleştirir. **Stroke Lenght:** Renkleri birleştirip yayarak, aydınlık ve karanlık bölgelerin yoğunluğunu ayarlayabilirsiniz.
- **Spatter:** Görseli sprey boya ile boyar gibi bir etki verir. **Spray Radius:** Boyanın püskürtme çapını, **Smoothness:** Geçiş yumuşaklığı.
- **Sprayed Strokes:** Görseli sprey boya ile boyarken tutma açısını ayarlar. **Stroke Lenght:** Boyanın uzunluk dağılımını, **Spray Radius:** Boyanın püskürtme çapını, **Stroke Direction:** Üst, alt, sağ çapraz, sol çapraz vb.
- **Sumi-e:** Görseli kalın uçlu renkli kalemle çizilmiş gibi düzenler. **Stroke Width:** kalemlerin uç genişliğini, **Stroke Presurre:** Boya miktarı, **Contrast:** Işık kontrastlığı.

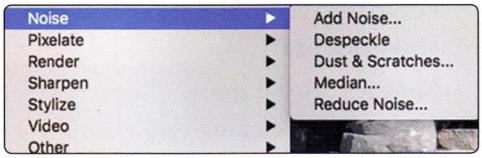
DISTORT FİLTRELERİ



- **Displace:** Seçili katman üzerine açılan pencere ile yüklenen yeni görselin hatlarına göre bozma işlemleri uygulanır.
- **Pinch:** Görsel içe veya dışa doğru küresel biçimde sıkıştırır. **Amount:** -100 ile +100 arasında değişir. Tel çerçevede görsele verilen etki görüntülenir.
- **Polar Coordinates:** Görsel kendi etrafında polar koordinat sistemine göre veya tam tersine dönerek ilginç bir görünüme dönüşür.
- **Ripple:** Görsele zig zaglarından oluşan bir görünüm verir. **Amount:** Zig zag derinliğini ayarlar, -999 ile +999 arasında değişir. **Size:** Zig zag dalgasının boyu.

- **Shear:** Görseli kutudaki çizgiyi eğmenize uygun olarak eğip büker. **Wrap Around:** Eğilip bükme sırasında kenarlardaki boşluğu görseldeki piksellerle doldurur. **Repeat Edge Pixels:** Eğilip bükme sırasında kenarlardaki boşluğu görseldeki pikselleri uzatarak doldurur.
- **Spherize:** Görseli küre veya silindir yapısında 3 boyutlu şişirir, sıkıştırır. Kutudaki tel çerçeveden görüntülenir. Amount: +100 ile -100 arasında değişir ve görsele kazandırılacak derinliği belirler. **Mode/Normal:** Seçeneği küre, **Mode/Horizontal Only:** Yatay **Mode/ Vertical Only:** Dikeyde sıkıştırır.
- **Twril:** Görseli merkezden sağa veya sola 0-999 derecede döndürür.
- **Wave:** Görsele dalga efekti verir. **Number of Generator:** Dalga sayısını belirler. 1-999 arasında değişir. Çok sayıda dalga üst üste gelerek görseli bozabilir. **Wavelenght:** Dalgalar arasındaki mesafe, **Amplitude:** Dalga yüksekliği, **sine** *(eğri)*, **triangle** *(üçgen)* ve **square** *(kare)* dalganın şekli.
- **Zig Zag:** Görsel üzerinde sudaki dalgalanmalara benzer bir efekt oluşturur. **Style:** Dalganın yönü ve cinsi, **Pond Ripples** *(Havuz Dalgaları)*, **Out From Center** *(Merkezden Dışa Doğru)* veya **Around Center** *(Merkezin Civarında)* seçenekleri uygulanabilir. **Amount ve Ridges:** Dalganın özellikleri.

NOISE FİLTRELERİ



- **Add Noise:** Görsele Kumlanma / Parazit ekler. **Amount:** Parazit yoğunluğu, 0,10 ile 400 arasında değer alır, **Uniform:** Her bir piksel için amount değeri kadar + veya - renk rasgele seçilir. **Gaussian:** Renk seçimi gaussian renklerine bağlı olarak hesaplanır. **Monochromatic:** Kumlanma siyah-beyaz arasında oluşur.
- **Despeckle:** Scanner'da kötü taranmış görselleri düzeltmek için kullanılabilir. Görseli oluşturan bozuk pikselleri düzeltir.
- **Dust & Scratches:** Görsel üzerindeki bozuk pikselleri, çevresiyle kaynaştırmak için kullanılır. **Threshold:** Bozuk doku ile düzgün piksellerin değerini analiz eder ve düzenler, Radius: Hatalı bölgenin temizleneceği piksel aralığı.
- **Median:** Görseldeki piksellerin parlaklıklarını harmanlar ve bozuk pikselleri düzeltir. **Radius Değeri:** Piksellerin harmanlanma değeri.

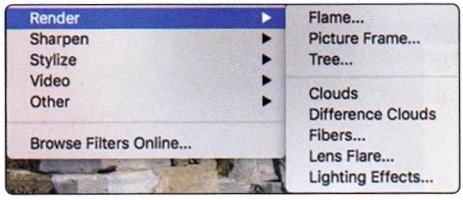
- **Reduce Noise:** Görseldeki bozuk pikselleri Kumlanma/Parazit ekleyerek düzeltir. İki farklı düzeyde ayarları vardır. **Basic** *(Temel)* ve **Advanced** *(Gelişmiş)*. Gelişmiş ayarların farkı renk kanallarındaki pikselleri her renge özel olarak düzenleyebilir. **Strength:** Pikselleri yumuşatır, **Preserve Details:** Detaylarla oynar, **Reduce Color Noise:** Renk üzerine kumlanam ekler, **Sharpen Details:** Keskinleştirir.

PIXELATE FİLTRELERİ

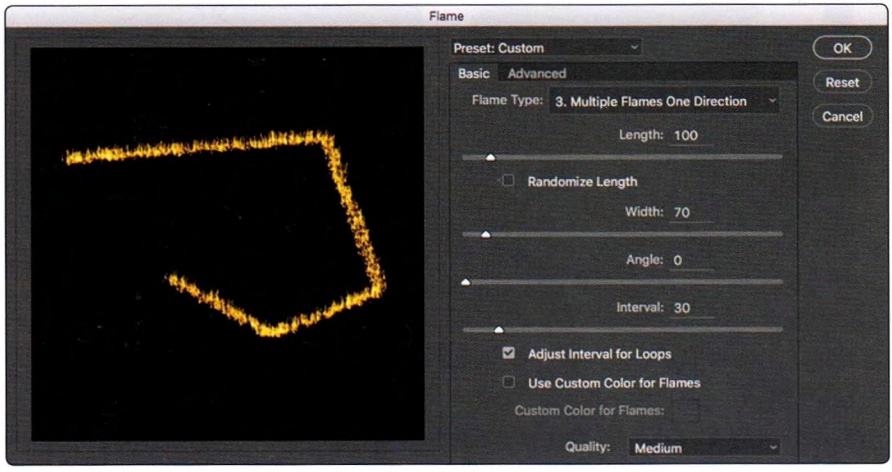
- **Color Halftone:** Görseli büyük ebatlı noktalardan oluşturur. **Radius:** Noktaların oluştuğu ağ sisteminin eni ve boyudur.
- **Crystallize:** Görseli kristal gibi çokgen parçalar oluşturur. **Cell Size:** Her bir kristalin boyutunu belirler.
- **Facet:** Görseli hızlı bir biçimde suluboya etkisine çevirir.
- **Fragment:** Görseli üst üste dört kez kopyalar, ortalamasını alır ve kaydırarak yeniden yapıştırır. Fotoğraf çekerken elin titremesine benzer bir görüntü oluşturur.
- **Mezzotint:** Mezotint baskı tekniğindeki gibi görseli nokta, çizgi ve darbeler kullanarak yeniden oluşturur. **Type:** Farklı nokta çeşitleri ve çizgi çeşitlerini seçebilirsiniz.
- **Mosaic:** Görseli mozaik benzeri hücrelere böler ve her hücreyi tek bir renk kaplar. **Cell Size:** Hücrelerin boyutu.
- **Pointillize:** Poantilize akımındaki ressamların yaptığı resimler gibi görseli rastgele noktalara böler ve noktalar arasında boşluklar yaratır. **Cell Size:** Hücrelerin boyutu.

Noktaların arasındaki boşluklar araçlar panelindeki **Background** *(Arkaplan)* rengi ile doldurulur.

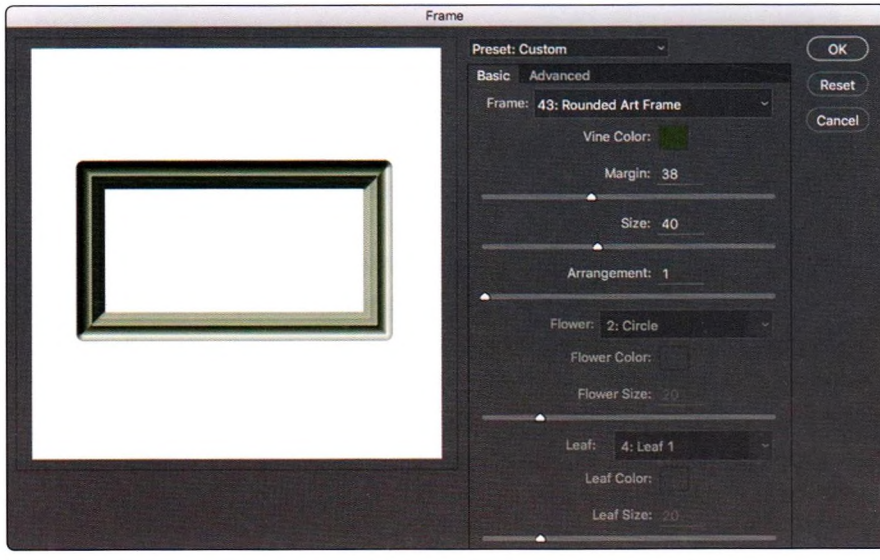
RENDER FİLTRELERİ



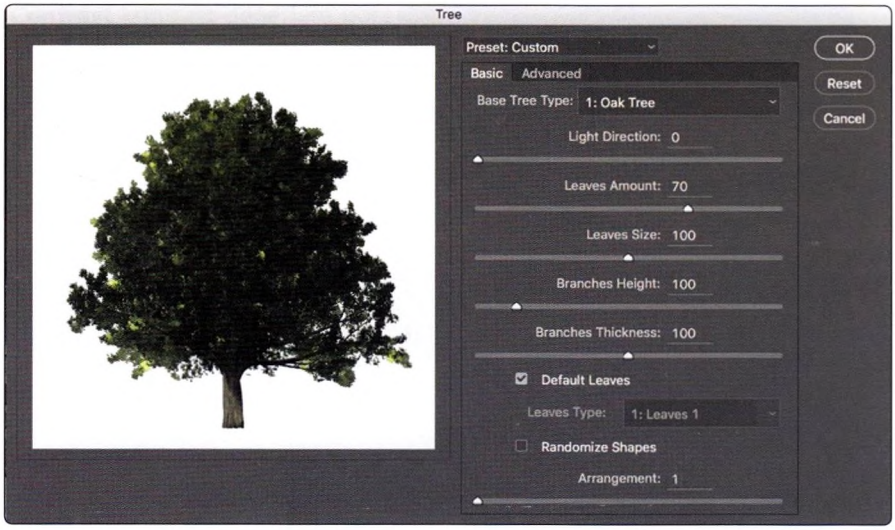
- **Flame:** Çizilen path yoluna, yanan bir çizgi etkisi verir.



- **Picture Frame:** Görsel düzenlenebilen çerçeve ekler.

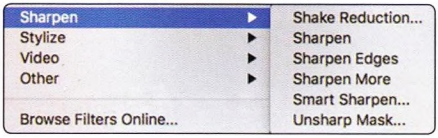


- **Tree:** Görsel üzerine 3 boyutlu ağaçlar ekler.



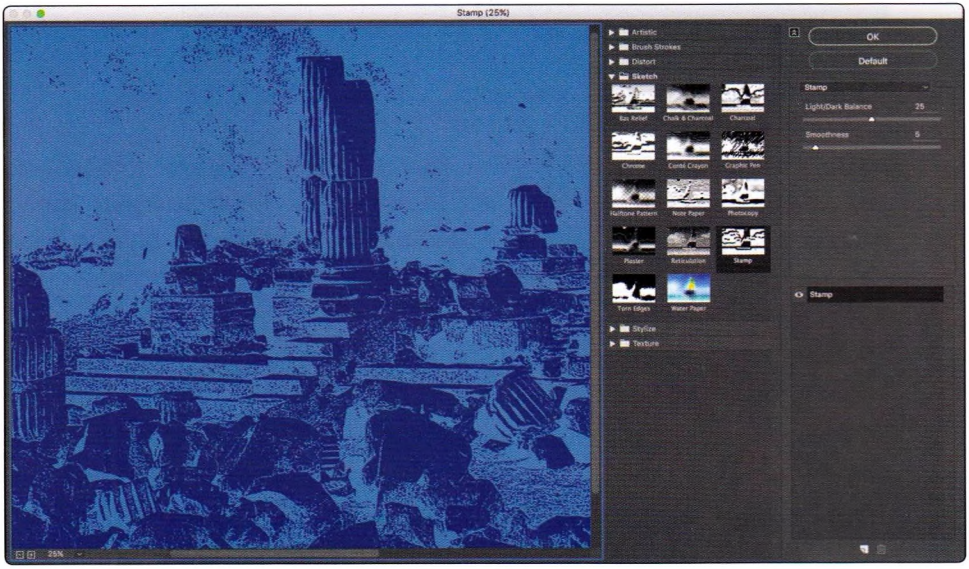
- **Clouds:** Araçlar panelinin alt kısmında yer alan **Foreground** *(Önplan)* ve **Background** *(Arkaplan)* renklerini kullanarak yumuşak kenarlı bulutlara benzer görüntüler oluşturur.
- **Difference Clouds:** Araçlar panelinin alt kısmında yer alan **Foreground** *(Önplan)* ve **Background** *(Arkaplan)* renklerini kullanarak yumuşak kenarlı bulutlara benzer görüntüler oluşturur. Sonra mevcut görselin piksellerindeki renk değerlerinden oluşan bu bulutları çıkarıp ters çevirir.
- **Fibers:** Araçlar panelinin alt kısmında yer alan **Önplan** ve **Arkaplan** renklerini kullanarak kumaş benzeri doku oluşturur. **Variance:** Dokuları azaltıp, çoğaltır, **Strength:** Keskinleştirip yumuşatır.
- **Lens Flare:** Güneşe doğru fotoğraf çektiğinizde ışık kaynağının merkezi objektifte ışık patlaması olarak görünür. Bu filtre aynı bu etkiye benzer. **Brightness:** Işığın parlaklığını, **Lens Type:** Fotoğraf makinası objektiflerini simüle eder. Önizleme penceresi üzerine + işaretini gezdirerek istediğiniz yere ışık patlaması ekleyebilirsiniz.
- **Lighting Effects:** Çalışma üzerine spot ışık vermenize yarar. Özel ışık efektleri uygulamalarınızda işinize çok yarıyacaktır.

SHARPEN FİLTRELERİ



- **Shake Reduction:** Yapılan çekimler sonrası bulanık gözüken fotoğraflarla ilgili problemleri gidermek için, Photoshop CC'de **Filter/Sharpen** komut yoluyla ulaşabileceğiniz **Shake Reduction** komutu ile bulanık olan fotoğrafları otomatik olarak programa tanıtarak fotoğrafları daha net bir hale getirebilirsiniz.
- **Sharpen:** Görsel üzerindeki birbirine komşu pikseller arasındaki kontrastı arttırarak görseli belirginleştirir.
- **Sharpen Edges:** Sharpen filtresi gibi çalışır. Tek farkı; görselin köşelerine doğru etki etmez.
- **Sharpen More:** Sharpen filtresinin 3-4 kat etkilidir.
- **Smart Sharpen:** Görselin netliğini arttırır. İki farklı düzeyde ayarları vardır: **Basic** *(Temel)* ve **Advanced** *(Gelişmiş)*. **Amount:** Efektin yoğunluğunu, **Radius:** Keskinlik verilen pikselden itibaren ne kadar uzağa gidilmesi gerektiğini ayarlar. **Remove:** Farklı bulanıklık seçeneklerini içerir. **Gaussian Blur**, **Lens Blur**, **Motion Blur**.
- **Unsharp Mask:** Görseli netliğini arttırır. **Amount:** Efektin yoğunluğunu, **Radius:** Keskinlik verilen pikselden itibaren ne kadar uzağa gidilmesi gerektiğini ayarlar. (1-2 değerleri en iyi sonucu verir.) **Threshold:** Düzenleme yapılacak pikselle komşu pikseller arasındaki kontrast farkı.

Sketch Filtreleri

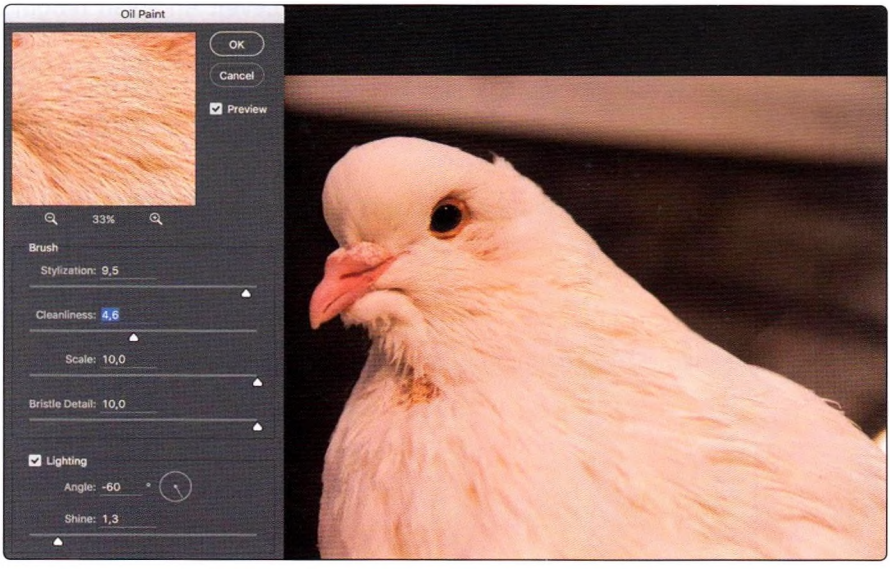


- **Bas Relief:** Araçlar panelinin alt kısmında yer alan **Foreground** *(Önplan)* ve **Background** *(Arkaplan)* renklerini kullanarak **Rölyef** *(Kabartma)* haline getirir. **Detail:** Detaylar, **Smoothness:** Geçişler arasındaki yumuşaklık.
- **Chalk & Charcoal:** Tebeşir ve kömürle yapılmış gibi **Önplan** ve **Arkaplan** renklerini kullanarak kalemle çizim yapar. **Charcoal Area:** Foreground renginin alanını, **Chalk Area:** Background renginin alanını. **Stroke Pressure:** Çizgilerin sıklığını.
- **Charcoal:** Kağıda kömür kalemiyle eskiz çalışması yapar gibi bir efekt verir. **Charcoal Thickness:** Kömürün kalınlığını, **Detail:** Ne kadar detaylandırılacağını, **Light/Dark Balance:** Aydınlık / Karanlık dengesini ayarlar.
- **Chrome:** Görsele kromdan yapılmış bir efekt verir. **Detail:** Detay miktarını, **Smoothness:** Renk geçiş yumuşaklığını.
- **Conte Crayon:** Görseli **Foreground** *(Önplan)* ve **Background** *(Arkaplan)* renklerinde iki farklı kuru boya kalemi ile tuval üzerine yapılmış tabloya dönüştürür. **Backround/Foreground Level:** Her iki rengin miktarını, **Texture:** Tuvalin dokusunu, **Scaling:** Tuval dokusunun ne kadar belli olacağını, **Relief:** Dokunun kabarıklığını, **Light:** Işığın hangi yönden geleceğini, **Invert:** Renkleri tersine çevirir.

- **Graphic Pen:** Görseli **Foreground** ve **Background** renklerinde iki farklı fırça kullanarak tabloya dönüştürür. **Stroke Lenght:** Fırçanın genişliği, **Light/Dark Balance:** Işığın karanlık-aydınlık denge ayarı. **Stroke Direction:** Tabloya sürüş yönü.
- **Halftone Pattern:** Görseli deseli bir kumaşın arkasında gibi düzenler. Görselin aydınlık bölümlerini **Arkaplan**, karanlık kısımlarını **Önplan** rengine çevirir. **Size:** Desen büyüklüğü, **Contrast:** Kontrast miktarı, **Pattern Type: Circle** *(Daire)*, **Dot** *(Nokta)*, **Line** *(Çizgi)* desen şekli.
- **Note Paper:** Görseli noktacıklı bir yüzey üzerine uygular. Alttaki tabaka **Foreground** *(Önplan)*, üstteki ise **Background** *(Arkaplan)* renginde. **Image Balance:** Üst tabakaya alınacak bölgelerin aydınlanma oranı, **Graininess:** Kumlanma oranı, **Relief** *(Kabartma)* pürüzlerin belirginliği.
- **Photocopy:** Kenarlara **Foreground** *(Önplan)*, diğer alanlara **Background** *(Arkaplan)* renklerini yerleştirip fotokopi benzeri filtre uygular. **Detail:** Detayların miktarı, **Darkness:** Toner miktarı.
- **Plaster:** Görseli **Önplan** ve **Arkaplan** renklerinde iki renkle düzenler. Aydınlık alanlar Önplan, karanlık alanlar Arkaplan renklerini alır. **Image Balance:** Görsel üzerindeki renk ve leke dengesi. **Smoothness:** Yumuşaklık ayarı, **Light:** Işık yönü ayarı.
- **Recticulation:** Görseli üstteki filtrelerde olduğu gibi iki renge çevirip noktalı bir doku ile kaplar. **Density:** Noktaların sıklığını, **Foreground Level:** Önplan rengindeki nokta sayısını düzenler. **Background Level:** Arkaplan rengindeki nokta sayısını düzenler.
- **Stamp:** Görsele damga ile basılmış bir görüntü verir. Uygulaması üstteki filtreler gibi. **Light/Dark Balance:** Renk azaltıp, çoğaltma denge ayarı ve **Smoothness:** Renk yumuşaklık ayarı.
- **Torn Edges:** Linolyum baskıda olduğu gibi yüksek baskı tekniğine benzer bir görünümü vardır. **Image Balance:** Geçiş **Smoothness:** Renk yumuşaklık ayarı, **Contrast:** Kontrastlık ayarı.
- **Water Paper:** Görsele ıslak kağıtta yapılan suluboya etkisini verir. **Fiber Lenght:** Piksellerin suda dağılımını, **Brightness:** Parlaklık, **Contrast:** Kontrastlık ayarı.

STYLIZE FİLTRELERİ

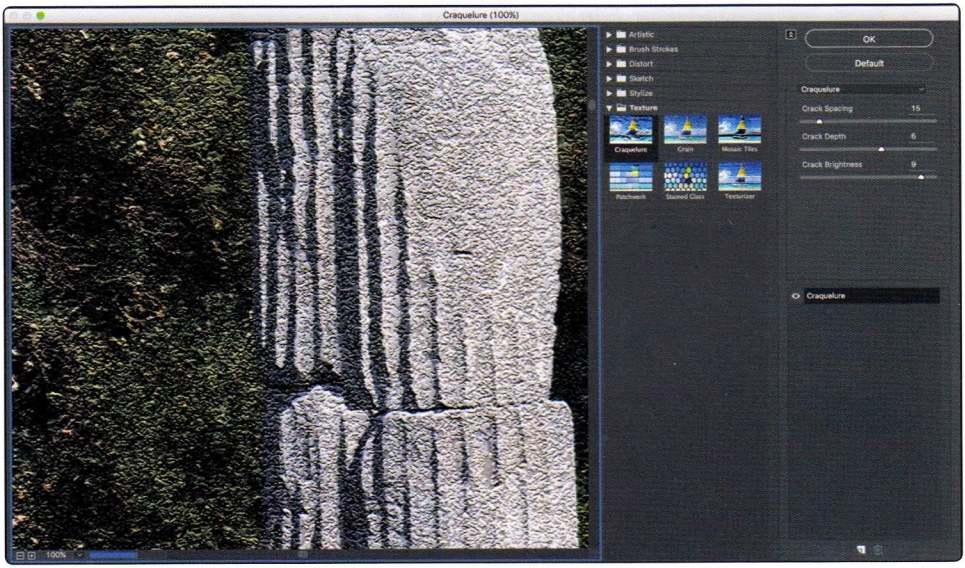
- **Diffuse:** Görselin piksellerini rasgele kaydırarak, yarı saydam efekt oluşturur. **Normal:** Görsele normal filtre uygulamayı sağlar. **Darken Only:** Koyu renkli bölgelere, **Lighten Only:** Açık renkli bölgelere efekti uygular.
- **Emboss:** Görseli oluşturan lekelerin kenar kısımlarını tespit eder, renkleri değiştirip görselde bir yükseklik oluşmasını sağlar. **Angle:** Kabarıklığın açısal olarak yönü, **Height:** Kabarıklığın yükseklik değeri, **Amount:** Görselin renk değerlerini.
- **Extrude:** Görseli 3 boyutlu bloklar veya piramitlere dönüştürür. **Type:** Küçük bloklara bölerek kabartır. **Piramit Size:** Blok veya piramidin taban boyutu, **Depth:** Blok ve piramitlerin yüksekliği, 1-255 arası değişir, **Random:** Yükseklikleri rasgele belirler, **Solid Front Faces:** Sadece blok için, blok yüzeyinin bulunduğu görseli o bölgenin ortalama rengiyle kaplar. **Mask Incomplete Blocks:** Seçili bir alan için piramitlerin seçili bölge dışına çıkmamasını belirler.
- **Find Edges:** Görseli elle ve kurşunkalemle çizilmiş gibi farklı bir görünüme sokar.
- **Oil Paint:** Fotoğraflar veya görseller üzerinde yağlıboya etkisi verir.



- **Tiles:** Görseli parçalara ayırır. **Number of Tiles:** Satır ve sütunlarda olacak minimum parça sayısı, **Maximum Offset:** Her parçanın kendi boyunun yüzdesi olarak kayma mesafesi, boşlukların doldurulması için dört farklı seçenek var; **Önplan** ve **Arkaplan**, **Inverse Image:** Orjinal görselin renklerini ters çevirir, **Unaltered Image:** Altta orjinal görsel kalır, parçalar üstünde kayar.
- **Trace Contour:** Görsel üzerindeki etkisi, **Find Edges** filtresine benzer sadece kenar çizgileri daha incedir. **Level:** Geçiş bölgelerini görselin tonlarına göre belirler.
- **Wind:** Görsele yatay çizgilerle rüzgar/hız efekti verir. **Method:** Rüzgarın gücü Wind, Blast ve Stagger seçenekleriyle, **Direction:** Soldan veya sağdan rüzgar esebilir.

TEXTURE FİLTRELERİ

Texture Filtrelerine **Filter Galery** komut yolunu kullanarak ulaşabilirsiniz.

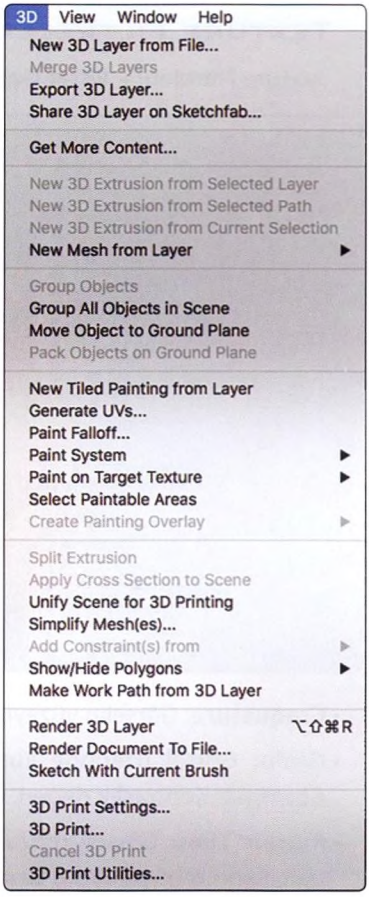


- **Craquelure:** Görselin yüzeyine çatlama efektiyle eski bir tablo havası verir.
- **Grain:** Görsel üzerinde kumlanma etkisi yapar. **Intensity:** Kum miktarını, **Contrast:** Kontraslık değeri, **Grain Type:** Kumlanmanın cinsi.
- **Mosaic Tiles:** Görseli mozaik kaplama haline dönüştürür. **Tile Size:** Mozaik parçalarının büyüklüğü, **Grout Width:** Kaplama parçaları arasındaki derzlerin kalınlığı, **Lighten Grout:** Işık miktarı.

- **Patchwork:** Kumaş parçalarından yapılan Patchwork tekniğine benzer bir görünüm verir. **Square Size:** Karelerin boyutları, **Relief:** Kabartma.
- **Stained Glasess:** Görsele vitray benzeri bir görünüm verir. **Cell Size:** Vitray parçalarının büyüklüğü, **Border Thickness:** Parçalar arasındaki derz kalınlığı, **Light Intensity:** Işık yoğunluğu.
- **Textureizer:** Görseli dokulu bir tuvale dönüştürür. **Scaling:** Dokunun büyüklüğü ve derinliğini, **Relief:** Dokunun kabartması, **Texture:** Doku çeşidi, **Light:** Işık yönü, **Invert:** Alçak ve yüksek alanları tersine çevirir.
- **Solarize:** Görselin pozitifi ve negatifini birbirine karıştırır.

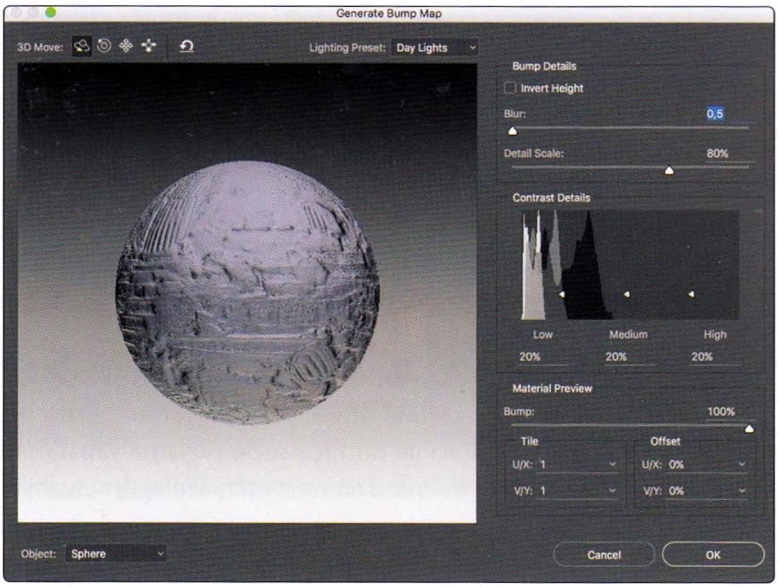
3D

- **New 3D Layer Form File:** Farklı 3D programları tarafından üretilen 3D nesneleri Photoshop'ta açmanıza yarayacaktır. ***3D/ New 3D Layer Form File*** komut yolu ile açılan pencerede eklemek istediğiniz 3D nesneyi seçip açabilirsiniz.
- **Merge 3D Layers:** Farklı katmanlardaki 3 Boyutlu nesnelerin katmanlarını birleştirir.
- **Export 3D Layer:** Çalışmanız içinde bulunan 3D katmanlarınızı dışa aktararak farklı programlarda açabilirsiniz. Bunun için dışa aktarmak istediğiniz katmanı seçin ve **3D/Export 3D Layer** komutunu çalıştırın. Açılan kayıt penceresi ile kayıt klasörünüzü ve dosya uzantısını seçtikten sonra **Export** butonu ile çıktı alabilirsiniz.
- **Share 3D layers on Sketchfab:** Photoshop'da karmanlarda yeralan 3 Boyutlu nesnenin bulunduğu katmanı **sketchfab**'da paylaşır.
- **New 3D Extrusion From Selected Layer:** Seçili katmanı 3D nesneye dönüştürür.



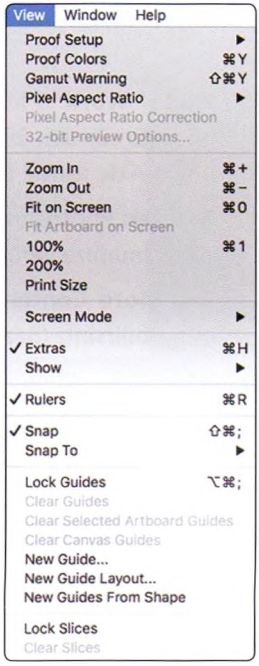
- **New 3D Extrusion From Selected Path:** Seçili path çizimini 3D nesneye dönüştürür.
- **New 3D Extrusion From Current Selection:** Seçili katmanda belirlenmiş seçili alanı 3D nesne üzerine materyal olarak atar. Bunu da seçim alanının yapısına göre daire, dörtgen veya farklı bir şekilde nesneyi oluşturur.
- **New Mesh from Layer:** Photoshop ile hazır olarak gelen küp, piramit gibi bir çok hazır nesneyi sahnenize hızlıca oluşturmanıza yarar.
- **Show/Hide Polygons:** Nesne üzerindeki poligon görünümünü görünüp, görünmemesini sağlar.
- **Snap Object to Ground Plane:** 3D nesnenin zemine yaklaştığında yapışmasını sağlar.
- **New Tiled Painting from Layer:** Nesne üzerinde desenler oluşturmak isterseniz, seçili katmanınıza **New Tiled Peinting from Layer** komutunu çalıştırın. Daha sonra fırça aracı ile bir fırça seçip boyama yaparak istediğiniz paterni oluşturarak, 3D nesneleriniz üzerine materyal olarak atayabilirsiniz.
- **Reparameterize UVs:** 3D nesne üzerine eklenen doku/materyal nesneye tam olarak oturmamış olabilir. Zayıf doku ve obje eşleşmesi kusurlara ve hatalara neden olacaktır. Deforme olan materyali tekrar düzenlemek için ***3D/ Reparameterize UVs*** komutunu kullanabilirsiniz.
- **Select Paintable Areas:** 3D nesne üzerinde boyama yapabileceğiniz alanların seçilmesini sağlar.
- **Make Work Path from 3D Layer:** Seçili katmandaki 3D nesnenin görünümünden bir path çizimi oluşturur. Bu path çizimi nesnenin yapısı ve gölgeyi de içinde barındırır.
- **Render:** Photoshop içinde hazırladığınız 3D çalışmalarda jpg gibi formatlarda çıktı almanıza yarar.
- **Get More Content:** photoshop.com sitesine bağlanarak hazır 3D nesneleri indirebilirsiniz (Bazıları ücretli olabilir).

- **Generate 3D Bump Map:** Photoshop'da çalışırken farklı programlarda veya Photoshop'da oluşturulan 3 Boyutlu nesnelere doku ataması yapılır.



VIEW

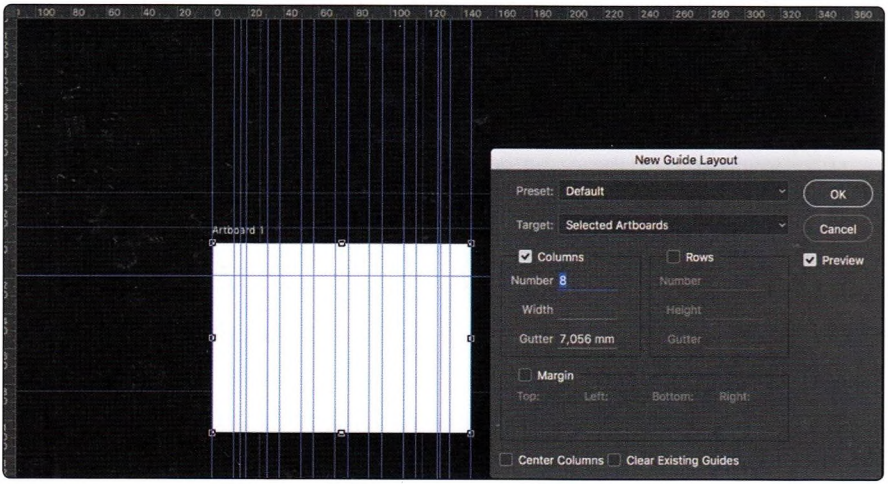
Photoshop arayüzünün genel görünümüyle iligili komutları içeren menü. Görsele yaklaşma-uzaklaşma, cetvel ve ızgara gibi komutları içerir.



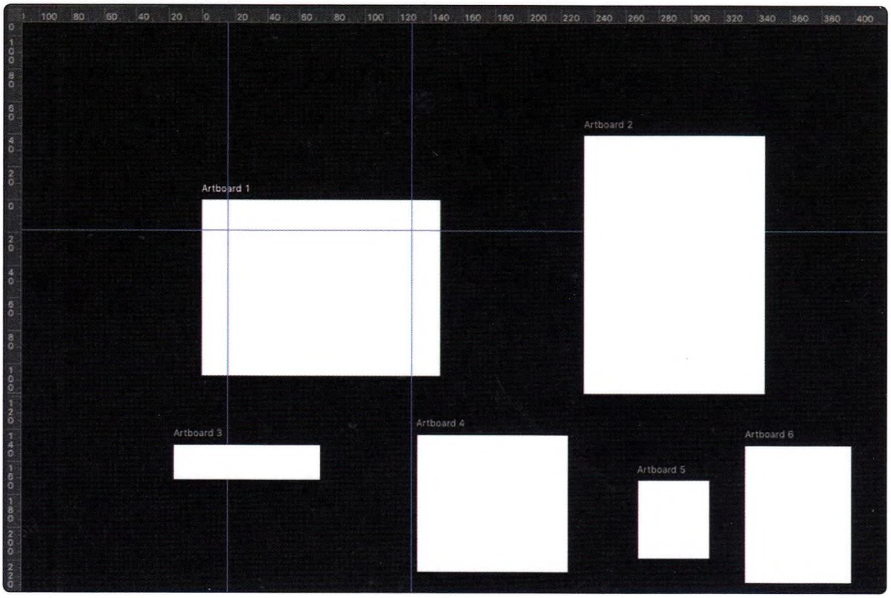
- **Proof Setup:** Görselin renk kanallarında nasıl göründüğünün önizlemesidir.
- **Proof Colors:** Proof Setup'tan herhangi bir seçenek seçildiğinde Proof Colors işaretlenir. Görseldeki önizlemeyi kaldırmak için Proof Colors'a tıklayarak işareti kaldırın.
- **Gamut Warning:** Baskıda problem çıkarabilecek renkleri işaretler, uyarır.
- **Pixel Aspect Ratio:** Piksellerin oransal görünümüyle ilgili düzenlemeler yapar. Televizyon, basılımeyda gibi farklı mecralarda kullanılan piksel cinsleri bu komutla düzenlenebilir.

- **Pixel Aspect Ratio Correction:** Görselin yatay ve dikey oranlarının birbirlerine oranı. Bu oranın korunması görselin bozulmaması için önemlidir.
- **32 Bit Preview Options:** 32 bit bir görselin görünüm ayarlarını düzenler. 32 bit görseli Photoshop'ta açın, komutu çalıştırın. **Exposure and Gamma from the Method** /Pozlama ve Gamayı seçin. Kontrastlığı ve parlaklığı değiştirmek için sürgüleri ayarlayın. Ayrıca **Select this option from the Method:** 32 bit görseli, 8-16 bit olarak sıkıştırır.
- **Zoom In:** Çalışma alanında yer alan görsele uzaklaşır.
- **Zoom Out:** Çalışma alanında yer alan görsele uzaklaşır.
- **Fit On Screen:** Çalışma alanında yer alan görseli ekrana sığdırarak izletir.
- **%100 / %200** gibi otomatik oranlar içeren komutlarla görseli görüntüleyebilirsiniz.
- **Print Size:** Çalışma alanında yer alan görselin baskı boyutunu gösterir.
- **Screen Mode:** Ekran görünümünü değiştirmek için kullanılır.
- **Show:** Görünümle ilgili ızgara, not vb. yardımcıların görüntülenmesini sağlar. Komutların yanlarında bulunan onay işareti kaldırıldığında komutu kapatır.
- **Rulers:** Cetvelleri aktif hale getirir. Photoshop'da cetvellerle çalışmak işimizi kolaylaştırır. Cetvelleri açtıktan sonra üzerine fare ile üzerine sağ tıkladığınızda cetvel birimini kolaylıkla ayarlanır. Cetveller üzerine tıklayıp Guide / Kılavuz çizgileri çekerek, tasarım yüzeyindeki görselleri düzenli bir biçimde yerleştirebilirsiniz.
- **Snap:** Yapışma özelliği. Nesnelerin ızgara ve kılavuz çizgilere yapışarak hizalanmasını sağlar.
- **Snap To:** Nesnelerin Photoshop özelliklerinden **Guides** *(Kılavuzlar)*, **Grid** *(Izgara)*, **Layers** *(Katmanlar)*, **Slices** *(Dilimler)*, **Document Bounds** gibi yapışmasını istediğinizi seçebilirsiniz.
- **Lock Guides:** Kılavuz çizgileri sabitler.
- **Clear Guides:** Kılavuz çizgileri siler.
- **Clear Selected Artboard Guides:** Photoshop'a gelen yeni artboard özelliği ile farklı sayfalar üzerinde çalışabiliyoruz. Bu **Artboard**'lar üzerindeki ızgara çizgilerini siler.
- **Clear Canvas Guides:** Canvas yani tuval üzerindeki ızgaraları siler.

- **New Guide:** İstediğiniz koordinantta ve uzaklıkta kılavuz çizgi oluşturur.



- **New Guide Layout:** Oluşturmak istenilen ızgara çizgilerini kontrollü bir biçimde sütun ve satır olarak planlanmasını sağlar.
- **New Guides from Shape:** Photoshop'da seçilen nesnenin 4 tarafına otomatik ızgara ekler.

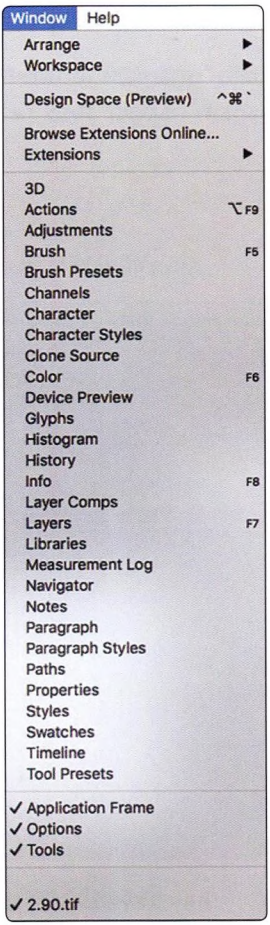


- **Lock Slice:** Web tasarımında kullanılan **Slice Tool** *(Dilimleme Aracı)* ile oluşturulan dilimleri sabitler.
- **Clear Slice:** Web tasarımında kullanılan **Slice Tool Aracı**'yla oluşturulan dilimleri siler.

Window Paneli

Genel olarak Photoshop arayüzünde yer alan araç ve panellerin görüntüler. Bu menüden istenilen paneller açık tutulurken gereksiz olanlar kapatılır. Panellerle ilgili püf noktalar için bu bölümün devamında yer alan Paneller isimli konuyu inceleyin.

- **Arrange:** Photoshop'ta çok sayıda dokümanla çalışırken, görsel pencerelerini yan yana ya da alt alta hizalar.
- **Workspace:** Photoshop arayüzünde çalışma alanının düzeniyle ilgili ayarları yapar. Photoshop'ta varsayılan ayarları yeniden yüklemek istiyorsanız, **Default** Workspace komutunu kullanın.

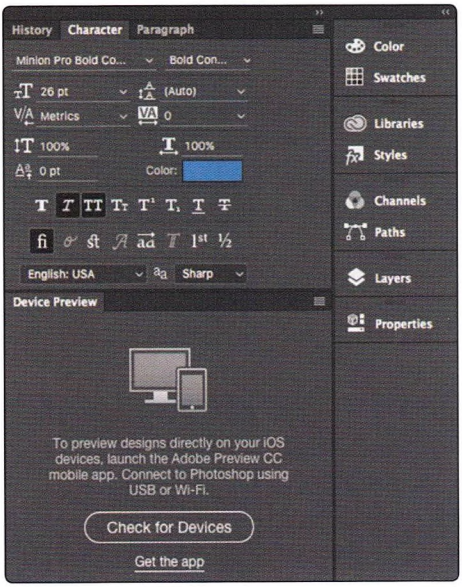


PANELLER

3

PANELLERLE ÇALIŞMANIN PÜF NOKTALARI

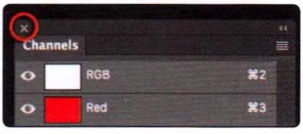
1. Panellerin çalışma alanında fazla yer kaplaması çalışmayı engeller. Mümkün olduğunca az yer kaplayacak şekilde düzenlenebilirler. Bu düzenleme sırasında ister sadece sembolleriyle tek bir sütun şeklinde isterseniz hem sembol hem de isimlerini görerek çalışabilirsiniz.



2. Bir paneli bulunduğu panel grubunda ayırmak için; isminin yazdığı bölümden tutarak çalışma alanında boş bir yere sürükleyebilirsiniz.

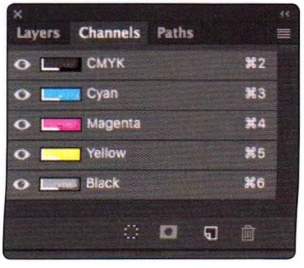
3. Başka bir panel grubu üstüne, altına ya da ortasına sürükleyin. Paneli diğer panellerin arasına sürüklerken maviyle vurgulanmış bırakma bölgelerini gördüğünüzde bırakabilirsiniz.

4. Paneli kapatmak için sekmesinden ya da isminin yazdığı bölümden çalışma alanında boş bir yere sürükleyin. **PC:** Sol üst köşesinde, **Mac:** Sağ üst köşesinde, yer alan **X** sembolünden paneli kapatabilirsiniz.



5. Paneller kendi içlerinde boyutlandırılabilirler. Her panelin sağ alt köşesinden çekip aşağıya doğru uzatabilirsiniz.

6. Panel grupları kullanım açısından 3'lü olarak düzenlenmişlerdir. **Örneğin;** birlikte kullanılan **Layers**, **Channels**, **Paths** panelleri vb. Bu düzeni bozarak panelleri sıkıştırdığınızda istediğiniz panele kısa zamanda ulaşamazsınız.



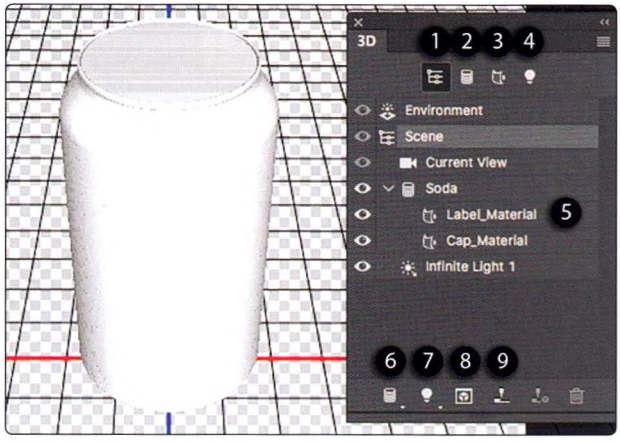
7. Panellerin gelişmiş komutlarının bulunduğu Panel menüsüne, panelin sağ üst köşesindeki **ok** yardımıyla ulaşabilirsiniz. Panel menüsü her panelde bulunur ve içeriğe ait komutları içerir.
8. Paneli açıp kapatma; her panel kullanım sırasında açılıp kapatılarak çalışıldığında daha az yer kaplar. Panelin sağ üst köşesindeki **ok** >> sembolüyle açıp kapatabilirsiniz.
9. Hazır çalışma düzenlerinden birini seçerek sadece o konuyla ilgili panellerin çalışmasını **Window** üst menüsünden **Workspace** komut yolunu kullanarak sağlayabilirsiniz.

NOT Daha öncede bahsettiğimiz gibi, çalışma alanındaki panelleri düzenledikten sonra kendi çalışma alanınızı kaydedebilirsiniz. Bunun için ***Window/Workspace/New Work Space*** komutunu çalıştırarak isminizi yazın.

PANELLER

3D (SCENE) PANELİ

Photoshop'ta 3 boyutlu nesnelerle çalışmayı düzenler. 3D panelinin aktif olması için 3 boyutlu katmanlarla çalışılır. Bu katmanların oluşması için doküman içine ***File/Place*** komutu ile 3 boyutlu programlarda oluşturulan nesneleri çağırabilirsiniz. Veya ***3D/New Mesh from Layer*** komutuyla, ya da Photoshop'u kullanarak katmanlardaki nesnelere 3 boyut etkisi verebilirsiniz. Photoshop'un CS6 sürümü ile birlikte path çizimi, bir seçim alanını veya yazılı bir metni 3D nesneye dönüştürmek çok kolaylaştırıldı. Neler yapabileceğinizi 3D bölümünde inceleyebilirsiniz.



1. **Whole Scene:** Tüm sahne.
2. **Mesh:** Izgara görünümü.
3. **Materials:** Materyal görünümü.
4. **Lights:** Işıklar.
5. Materyal ataması yapar. Bu bölümde 3D nesnenin yüzeyleri tek tek seçilerek material ataması yapılır.
6. **Add New Object:** Photoshop çalışma alanına silindir, küp, koni vb. 3 boyutlu hazır nesneler ekler.
7. **New Light** *(Yeni Işık)* ekler. **Point Light**, **Spot Light** ve **Infinite Light** olarak 3 farklı tiptedir.
8. **Resume Layer:** Hızlı render yani 3 boyutlu görünüm alır.
9. **Start Print:** 3 Boyutlu baskıyı başlatır.

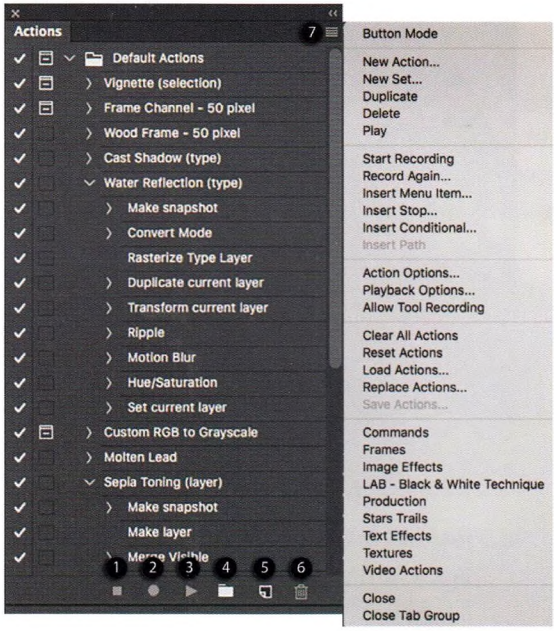
Actions Paneli

Actions *(Aksiyonlar)*, çok fazla sayıdaki görsel üzerinde her türlü Photoshop komutuyla yapılan işlemler zincirini otomatik olarak hızlı bir biçimde gerçekleştirir.

Photoshop'ta bir görsel üzerinde yapılan her türlü ren, ışık düzenlemeleri, efekt uygulamaları, çözünürlük değişiklikleri gibi komutlar programın hafızasına Actions paneliyle daha sonra seçilen klasördeki çok sayıdaki görsele otomatik olarak uygulanır.

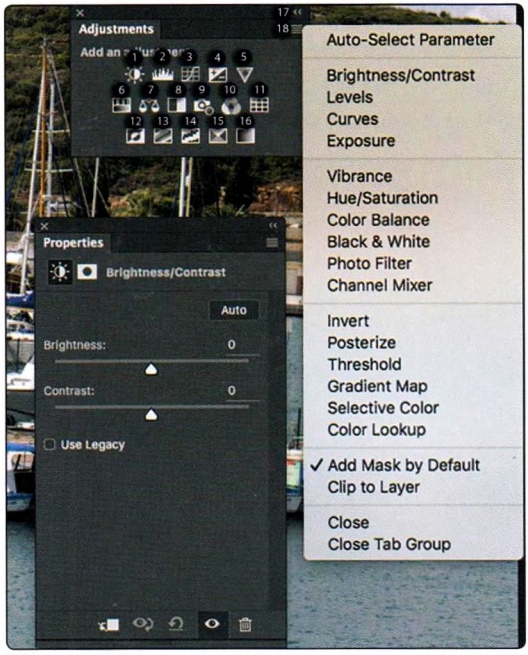
Photoshop'ta yapılan işlemleri, otomatik bir şekilde hızlı ve pratik yoldan çözen komut ***File/Automate/Batch***, Actions paneliyle birlikte çalışır. Yapılan bütün işlemleri ses kayıt cihazı gibi kayıt eder ve daha sonra **Play** düğmesiyle bize şarkıyı yani daha önce kayıt ettiğiniz komutları tekrar tekrar uygular.

1. **Stop** *(Dur)*: Aksiyonu durdurur.
2. **Record** *(Kayıt)*: Kayıt başlar.
3. **Play** *(Oynat)*: Kaydedilen aksiyonu oynatır.
4. **New Set** *(Yeni Klasör)*: Yeni bir klasör oluşturur.
5. **New Action** *(Yeni Aksiyon)*: Yeni bir aksiyon oluşturur.
6. **Delete** *(Sil)*: Set veya aksiyonu siler.
7. **Actions panelinin menüsü:** Ekstra Aksiyon **Plug-in** dosyalarına burada ulaşabilirsiniz.



ADJUSTMENTS PANELİ

Bu panelde yer alan renk ve ışık düzenlemelerine ait komutları kullandığınızda, katmanlar panelinde görselin üzerine **Adjustment** katmanı oluşur. Çalışma sırasında daha soraki işlemlerde katmanlar panelindeyken ayarın sembolü üzerine çift tıklayarak Adjustment panelini tekrar açabilir ve daha önceki ayarları tekrar gözden geçirebilirsiniz. Bu panelde yer alan tüm renk düzenlemelerine ait komutlara ***Image/Adjustment*** menüsü altından da ulaşılabilir. Adjustments paneli ile Adjustments menüsü komutları arasındaki fark şudur. Panel çalışılan görsel katmanını bozmadan üzerine yeni bir katman açarak düzenlemeyi yapar. **Adjustments** panelinde ayarı seçip **Properties** panelinde ayarla ilgili düzenlemeleri yapabilirsiniz.

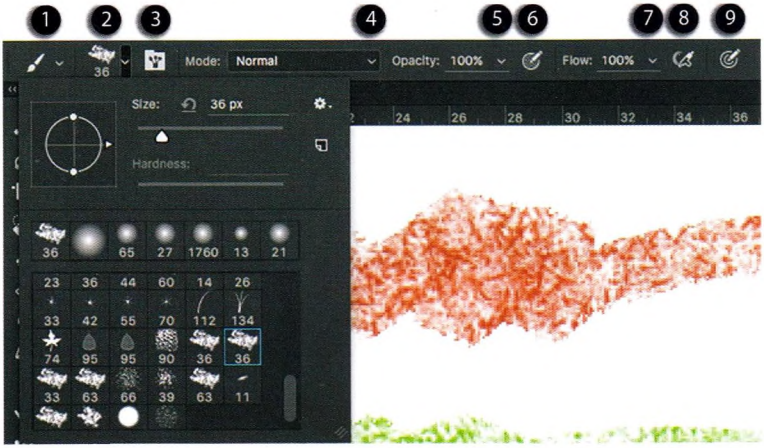


1. **Brightness & Contrast:** Parlaklık ve Kontrastlık ayarlarını yapar.
2. **Levels:** Renk ve ton değerlerini ayarlar.
3. **Curves:** Renk ve ton değerlerini ayarlar.
4. **Exposure:** Pozlama değerlerini ayarlar.
5. **Vibrance / Titreşim:** Renk titreşim değerlerini ayarlar.
6. **Hue / Saturation:** Renk değiştirir.
7. **Color Balance:** Renk dengesini düzenler.
8. **White & Black:** Görseli Siyah Beyaza çevirirken, düzenleme ayarlarını içerir.
9. **Photo Filter:** Görsel üzerinde, fotoğraf makinesi lensine takılan filtreler gibi etkileri düzenler.
10. **Channel Mixer:** Renk kanallarını düzenler.
11. **Color Look Up:** Sinematik hazır renk ayarlamaları yapar.
12. **Invert:** Renkleri tersine çevirir.
13. **Posterize:** Renkli lekelerle düzenler.
14. **Threshold:** Siyah-beyaz lekelerle düzenler.

15. **Selective Color:** Bu komutla katmanlar üzerindeki renkleri herhangi bir seçim işlemi yapmadan otomatik seçerek, rengini değiştirir.
16. **Gradient Map:** Renk geçişlerini düzenler.
17. Paneli açıp kapatır.
18. Panel menüsü.

BRUSHES PANELİ

Seçili araca göre değişir. Silgi, fırça gibi her araç için boyutlar bu panelden düzenlenir. Farklı fırçalar olşuturulabilir veya panelde yer alan bir fırçanın özellikleri değiştirilebilir. Fırçanın bulunduğu kutuya fare ile çift tıklayarak, ayarlar menüsünden değiştirilebilir.



1. Fırça şeklini düzenler. **Airbrush Soft Round:** Yumuşak Fırça, Paint Brush Oval 45 Pixels, **Multiply:** Boya fırçası, **Transparent Red Spray Paint:** Şeffaf kırmızı spray boya.
2. Fırça boyu ve stilini. **Hardness:** Yumuşaklığı.
3. Brush paneli.
4. Harmanlama.
5. Şeffaflık.
6. Grafik tabletle şeffaflık.
7. Boya akışkanlığı.
8. Sprey Boya.
9. Grafik tabletle fırça boyutu.

1. Fırça dinamiği.
2. Darbeler arası mesafe, dağılma.
3. Doku ekler.
4. İkinci bir fırça etkisi.
5. Renk ve doygunluk.
6. Darbeler arası şeffaflık.
7. AirBrush fırçalarda fırça ucunu ayarlar.
8. Kumlanma ekler.
9. Sprey.
10. AirBrush özelliği ekler.
11. Yumuşatır.
12. Fırça uygulanırken dokuyu korur.
13. Fırça kütüphanesi.

14. Boyutunu ayarlar.

15. Yapılan yön ayarlarını önizler.

16.X ve Y koordinatına göre fırçayı döndürür.

17.Fırçanın dönme açısı.

18.Fırçanın Daire (Elips) yapısını düzenler.

19.Köşelerin sertliği ve yumuşaklığı.

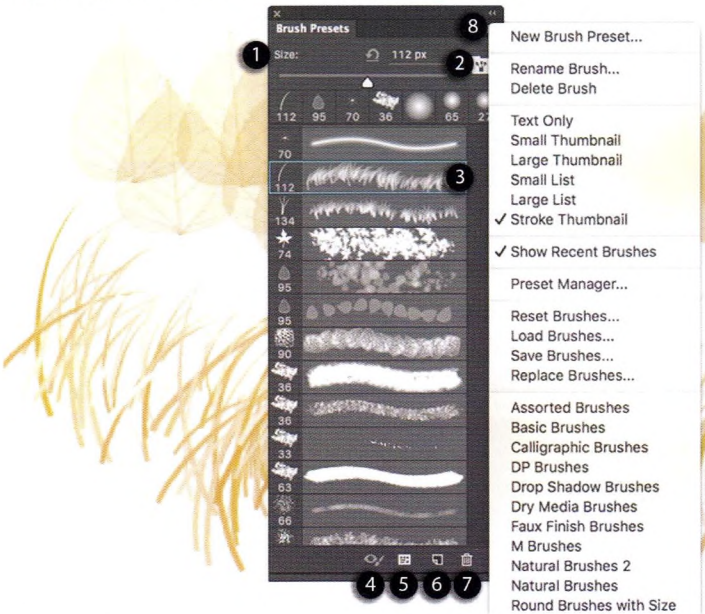
20. Darbe aralığını ayarlar.

21. Ayarları önizler.

22. Yeni fırça oluşturur ve Brush Preset'ı açar.

Brush Presets Paneli

Fırçanın ayrıntılı özelliklerinin seçildiği paneldir.

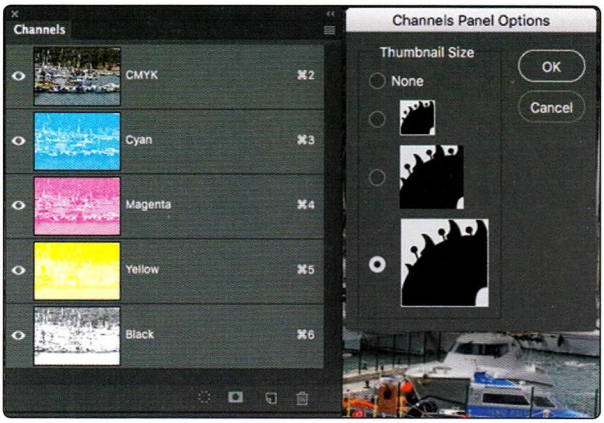


1. Fırçanın boyutu.
2. Brushes paneline geçiş yapar.
3. Fırçanın bıraktığı çizgi.
4. **Bristle Brush** görünümü.

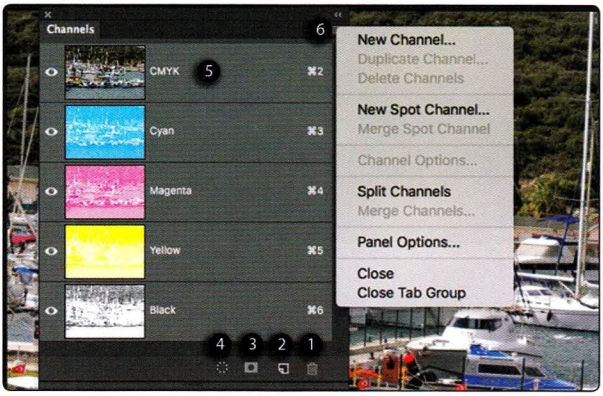
5. **Open Preset Menager:** Brush, Swatches vb. ekstra içerikleri dışarıdan alır.
6. **Create New Brush:** Yeni fırça oluşturur.
7. **Delete Brush:** Fırçayı siler.
8. **Panel menüsü:** Burdaki komutlarla yeni fırça biçimleri yükleyebilirsiniz.

CHANNELS PANELİ

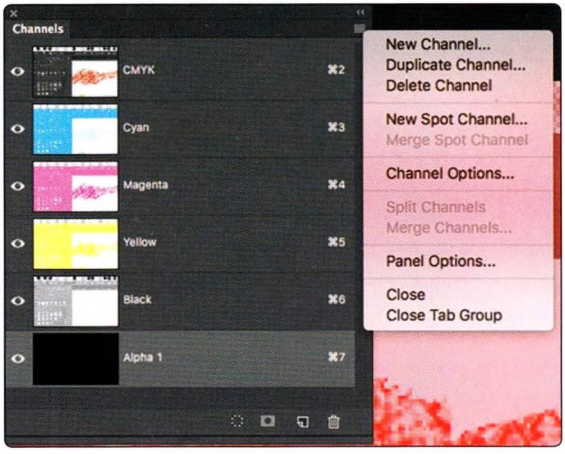
Image/Mode komutuyla belirlenen renkler ana renk kanallarını oluşturur. Ara renklerde bu ana renklerin renklerin karışımından oluşur. Görseldeki her bir renk **Channels Paneli** *(Renk Kanalları)* bir renk kanalıyla temsil edilir.



Channels paneliyle görseli oluşturan renkler tek tek düzenlenebilir. Aynı zaman da renk kanallarının herbiri görsel üzerindeki her bir pikselde ne kadar renk uygulandığını anlatan birer şablondur.



1. **Delete Current Channel:** Mevcut kanalı silebilirsiniz.
2. **New Channel:** Yeni bir Alfa kanalı oluşturabilirsiniz.
3. **Save Selection As Channel:** Görselde Alfa kanalı olarak aktif olan seçim işleminin kaydedilmesi.
4. **Load Channel As Selection:** Alfa kanalının, seçilmiş profil olarak yüklenmesi.
5. **Kanal Görünürlüğü:** Göz sembolü aktifken kanal görüntülenir. Göz sembolünün üzerine tıladığınızda kaybolur, kanal gizlenir.
6. **Kanallar Paneli Menüsü:** Kanallara ait diğer komutları içerir.



Channel panelinin sağ üstünde, küçük oka tıklayarak **Panel** menüsüne ulaşabilirsiniz. Burada yer alan komutların hepsinin aktif olması için yeni bir Alfa kanalının olması gerekir.

- **Panel Options:** Kanal katmanlarının görünüm büyüklüklerini artırıp azaltır.
- **New Spot Channel:** İmajınıza yeni bir renk ekler.
- **Merge Spot Channel:** Spot renkleri birleştirebilirsiniz.
- **Duplicate Channel:** Kanalın kopyasını içeren yeni bir kanal açar.
- **Split Channels** *(Kanalları Ayırma)*: Split Channels, RGB ya da CMYK renk modundaki görseli ayrı doküman ve görsellere dönüştürür. Bu ayırma işleminde de her görselin başlığında renklerini belirtir.
- **Merge Channels** *(Kanalları Birleştirme)*: Ayrı dokümanlarda açılan kanal renklerini tekrar tek bir dokümanda toplar.

Kanallar birleştirirken...

1. Ayırma işlemi sonrasında kaydederken bu kanalların **Grayscale** olarak kalmasına dikkat edin. Daha sonra birleştirilmez.
2. Kanal boyutlarının sabit kalması önemli.
3. Renk moduna da dikkat edin, **RGB** kanalları **CMYK** modundan birleştiremezsiniz. Çünkü CMYK için dört kanal ister.
4. Spot renk eklenirse **Spot Color Channel**, **Split / Merge** işlemine eklenmez. Bu kanalla sadece **Alfa** kanalı olarak işlem yapılır.

ALPHA CHANNELS: ALFA KANALLARI

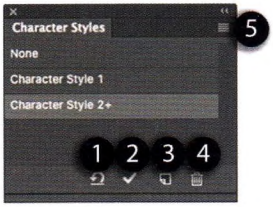
Channels panelinde New Channel sembolüne tıkladığınızda Alpha Channel'ı oluşturmuş olursunuz. Alfa kanalı, görseller üzerinde görünmez. Alfa kanalı, renkli bir görselin siyah ve beyaz krokisidir.

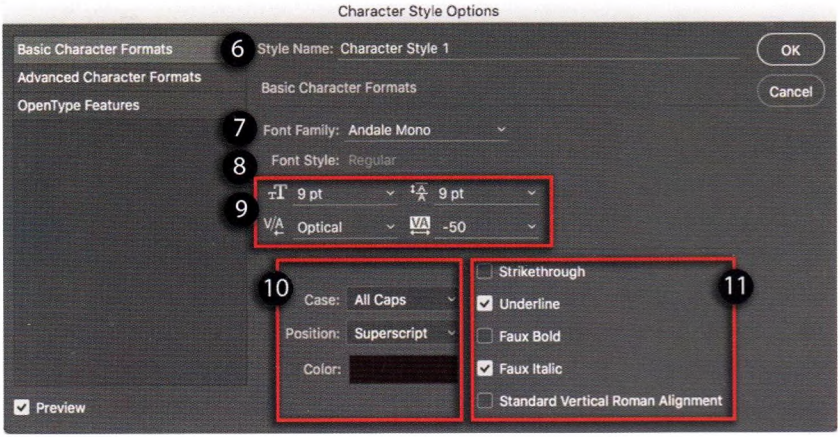
KARAKTER PANELİ

Type Tool'u kullanırken yazdığınız yazıya düzenleyebilmek için Character paleti kullanılır. Bu palet kapalı ise Window menüsünden **Type-Character** veya klavyeden **CTRL+T** tuşlarına basarak açabilirsiniz.

1. Metnin karakterini
2. Metnin stilini
3. Metnin boyutunu
4. Satır aralığı-Leading
5. Espas / Boşluk-Kerning
6. Harf aralığı-Tracking
7. Dikey boyutlandırma
8. Yatay boyutlandırma
9. Üslü harf yazımı
10. Metnin rengini
11. Metinle ilgili düzenlemelerini
12. Yazı dilini
13. Yazının keskinliği
14. **OpenType** font özelliklerini düzenleme gibi seçenekleri ayarlayabilirsiniz.
15. Panel Menüsü.

CHARACTER STYLES PANELİ





Metinlerle çalışırken, özellikle web sitesi tasarımlarında bir metne verdiğiniz özellikleri defalarca kullanmak istediğinizde, **Character Styles** paneli devreye girer. Bir metne verdiğiniz boyut, renk, yazı karakteri vb. gibi özellikleri bu panele kaydettikten sonra aynı veya farklı sayfalardaki metinlere kolaylıkla uygular.

1. **Clear Override:** Uygulanan Karakter Stilini geçersiz kılar.
2. **Redefine Character:** Karakteri yeniden tanımlayın
3. **Create New Character Style:** Yeni karakter stili yaratır.
4. **Çöp Kutusu:** Oluşturulan karakter stilini siler.
5. **Character Styles Panel Menüsü:** Bu menü ile karakter stili paneli komularına ulaşılır.

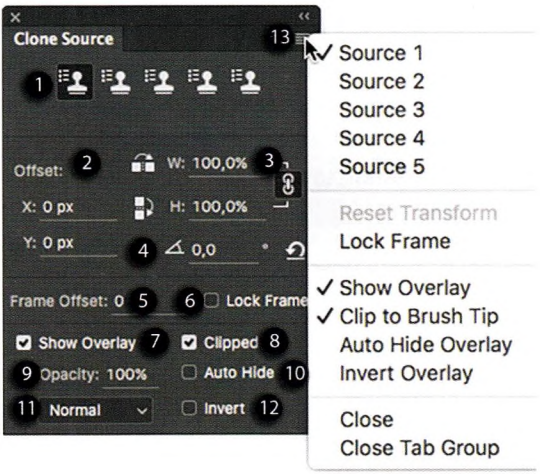
*__Character Styles__ panelinde oluşturulan **Character Styles** + sekmesine çift tıkladığınızda, daha ayrıntılı ayarlar bulundan **Character Style Options** penceresi açılır.

Bu pencerenin yapısını aşağıda bulabilirsiniz;

6. **Style Name:** Oluşturulan karakter stiline buradan isim verilir.
7. **Font Family:** Yazı Ailesi.
8. **Font Style:** Regular, Bold gibi yazı stili.
9. **Boyut ve Boşluk (Espas) Ayarları:** Karakterler arasındaki boşluğu düzenler.
10. Fontun rengi gibi özelliklerini değiştirir.
11. Alt Çizgi, italik gibi yazı stillerinin otomatik uygulanmasını sağlar.

Clone Source Paneli

Clone Source paneli ile sadece dokuları transfer eder. Kopyalanan dokuyu transfer etmeden önizlemede görebilir, döndürebilir, boyutlarını düzenleyebilirsiniz. Ardından **Alt** tuşuna basılı tutarak bir noktaya tıklayın. Bu işlem paneldeki ilk ikona kaydedilecek. Ardından paneldeki ikinci ikona tıklayın ve aynı işlemi tekrarlayın. Artık bir seri lokasyon noktasını kaydedebilir ve sadece ikona tıklamak suretiyle örnek aldığınız başlangıç noktasına geri dönebilirsiniz.

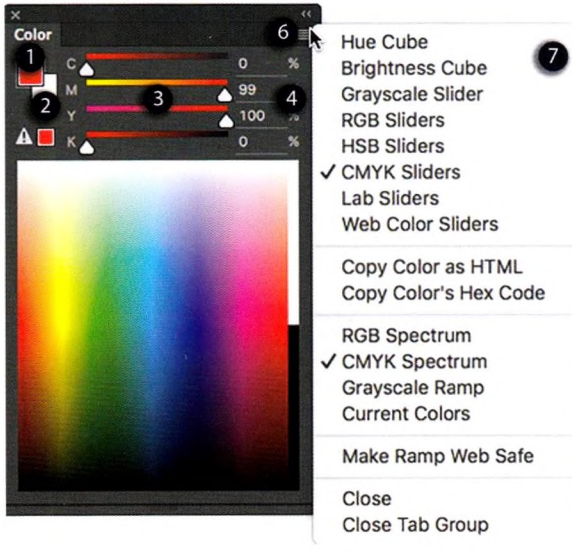


1. **Clone Source:** Beş farklı doku saklayabilen, doku klonlama araçları.
2. Offset.
3. Klonlanan dokunun uygulanacağı oranı yatay ve dikey olarak belirler.
4. **Rotate The Clone Search:** Kopyalanan dokuyu istenilen açıda döndürerek uygular.

5. **Frame Offset:** Animasyonda hangi kareyi klonlamak isterseniz burdan seçin.
6. **Lock Frame:** Kareyi kilitler.
7. Harmanlama efektlerinden Overlay görünümü.
8. Clipped.
9. Şeffaflık.
10. Otomatik gizler.
11. Diğer harmanlama efektlerinden **Lighten**, **Darker**, **Difference** görünümü.
12. Tersini alır.
13. Panel menüsü.

Color Paneli

Renk seçim panelidir. Alt bölümünde yer alan renk skalasından renk seçimi yapılabilir. Renk değerleri biliniyorsa; panelde bulunan sürgülerin yanındaki kutulara, bu değerler yazılarak renkler kolaylıkla bulunur. Panelin sağ tarafında bulunan ok sembolüyle panelin ayarlarına ulaşarak, istenilen renk gamutunda çalışma sürdürülebilir.



1. **Foreground** *(Önplan)* rengini belirler.
2. **Background** *(Arkaplan)* rengini belirler.

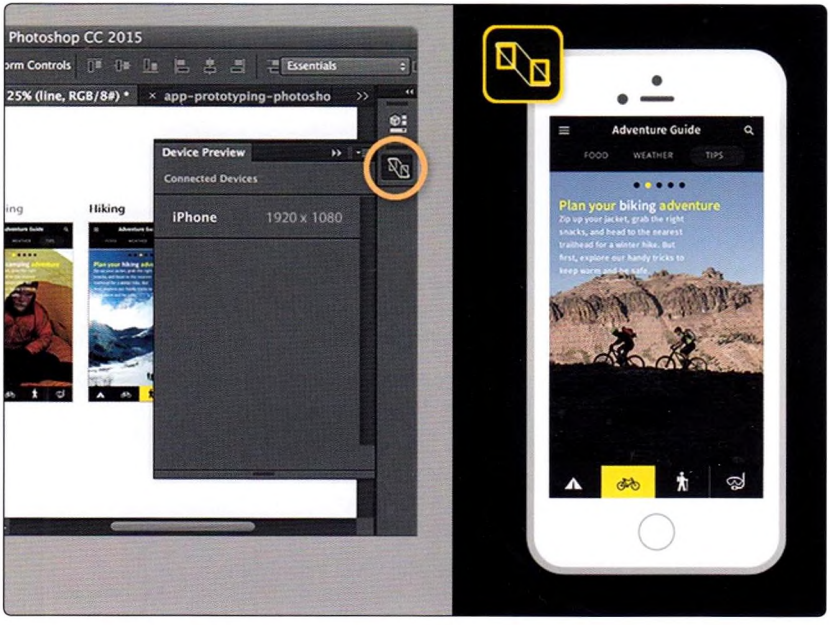
3. Renk sistemine göre renk sürgüleri.
4. Her renge rakamsal değer verilir.
5. Renk paleti, sağ bölümünde siyah ve beyaz hazır olarak yer alır.
6. Panel menüsü.
7. Diğer renk sistemlerine ait paletlere geçiş yapılır.

NOT

Renk seçimi yaparken dikkat etmeniz gereken bir husus vardır. **CMYK** mürekkep kullanılarak basılamayacak bir renk seçtiğinizde, renk pakletinin sol üstünde üçgen içinde bir ünlem işareti belirir. Web'le uyumlu olmayan bir renk seçtiğinizde, renk paletinin sol üstünde bir küp belirir.

Device Preview Paneli

Aygıt önizleme paneli olarak kullandığımız Device Preview Panel, web sitesi ve arayüz tasarımlarında kullanılır.



GLYPHS PANELİ

Her fontun kendine özel olan ve tasarımcısı tarafından tasarlanan özel semboller **Glyphs** paneliyle görüntülenir ve uygulanır. **Type Tool** araçlarıyla Photoshop'da metin yazarken bu panelde görüntülenen özel sembollere tıklayarak metin içine ekleyebilirsiniz.

1. Daha önce seçilen özel karakterleri bu bölümde görüntüler.
2. Yazı Karakteri seçilir.
3. Seçilen yazı karakterinin içerdiği sembolleri, numaralar, semboller, küçük harf, büyük harf, üslü sayılar, aksanlar vb panel tarafından gruplanarak gösteren fonksiyon.
4. Yazı karakterinin bold, regular, condensed vb. stilinin seçildiği fonksiyon.
5. Özel sembol karakterlerinin görüntülendiği bölüm.
6. Panel Menüsü.
7. Görüntülenen özel semboller buradaki sürgü yardımıyla büyültüp küçültülür.
8. Özel sembolleri ince ve küçük görüntüler.
9. Özel sembolleri büyük ve kalın olarak görüntüler.

Histogram Paneli

1. **Colors** *(Renk)* kanalları.
2. Gösterge grafiği.
3. **Source:** Kaynak görsel seçimi.
4. İstatikler.
5. Arabelleğe alınmamış yenileme.
6. Panel menüsü.
7. Renklerde problem olduğunda bu bölümde küçük bir ünlem işareti çıkar. Bu ünleme tıklayarak renk senkronizasyonunun ilk adımını uygulayın.
8. **Görsel üzerindeki Cyan:** Mavi renk dağılımını grafikle gösterir. *(Image Mode: CMYK seçiliyken)*
9. **Görsel Üzerindeki Magenta:** Pembe renk dağılımını grafikle gösterir. *(Image Mode: CMYK seçiliyken)*

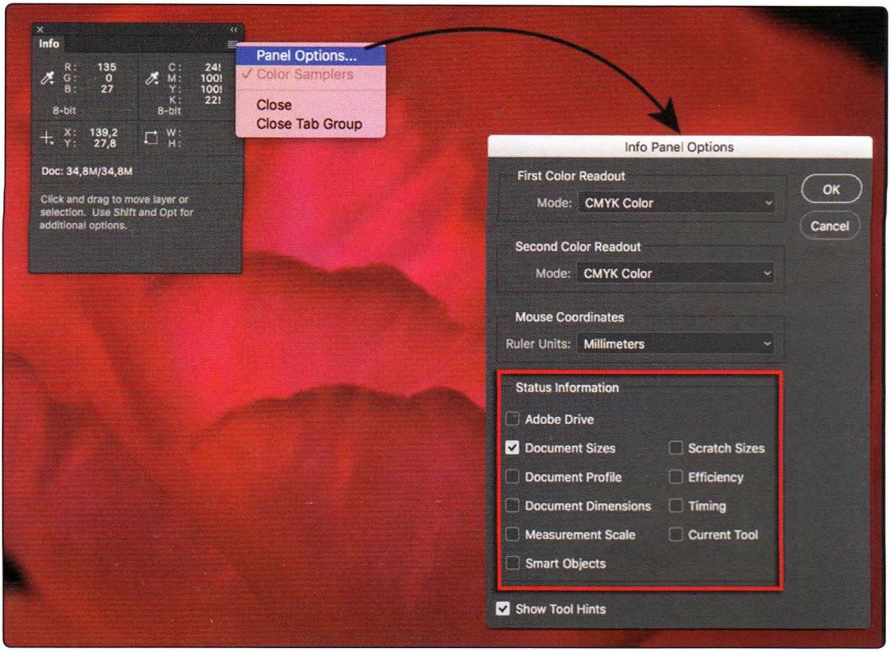
10. **Görsel Üzerindeki Yellow:** Sarı renk dağılımını grafikle gösterir. *(Image Mode: CMYK seçiliyken)*
11. **Görsel Üzerindeki Balck:** Siyah renk dağılımını grafikle gösterir. *(Image Mode: CMYK seçiliyken)*

History Paneli

Bu panel her komutu art arda kaydeder ve hatalı komutlarda istenilen yere geri dönerek iptal etmeye olanak tanır. Son yapılan işlemi iptal eden ***Edit/Undo/Geri Al*** komutundaki gibi sınırlı değildir. Geri dönülmek istenen işlemi panelden seçerek, anında işlemler geriye alır ve bu noktadan çalışmaya devam edilebilir.

1. Görselin ilk hali.
2. Geriye doğru işlem adımları.
3. **Create New Document Current Size:** History panelindeki işlemleri iptal ederek yeni bir **History** dokümanı açar.
4. **Create Snapshot:** İşlemler sırasında geri dönüşü kolaylaştırmak için görselin son halinin kopyasını alır.
5. Geçmişi temizler.
6. Panel menüsü.

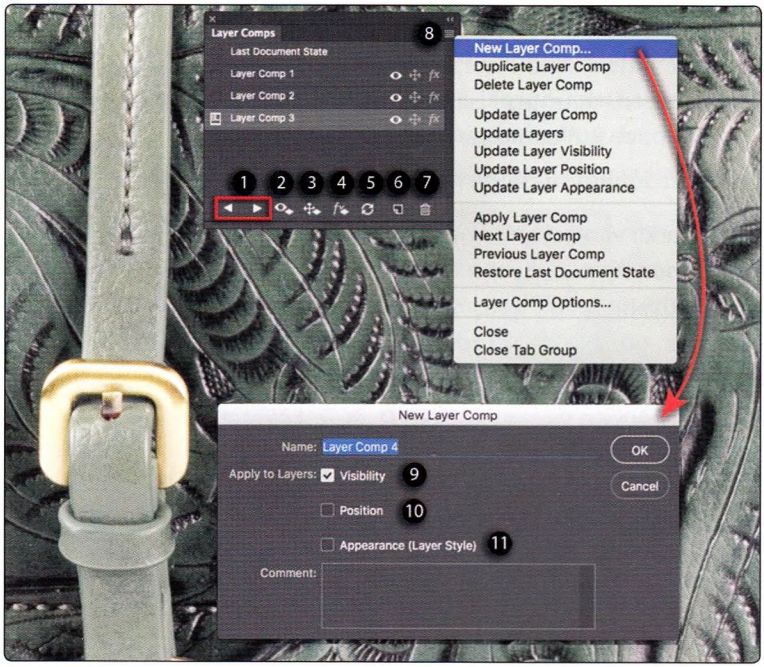
INFO PANELİ



Info sekmesi farenin görsel üzerinde bulunduğu yerin **x** ve **y** koordinatları ile bu kordinatlardaki pixel'in hem RGB hem de **CMYK** olarak değerini verir. Info panelinin göstermesini istediğiniz tüm özellikleri, Panel menüsünde yer alan **Info Panel Options** ile belirleyebilirsiniz. Daire içinde yer alan damlalık sembollerine tıklayarak o bölümde hangi renk sistemine göre gösterilmesini ayarlayın.

LAYER COMPS PANELİ

Özellikle müşteriye demo sunumu yaparken, görsel üzerindeki varyasyonları ayrı ayrı göstermek için kaydederiz. Bu çok zaman alan bir işlemdir. **Layer Comps** paneliyle hızlı bir biçimde yapılır. Tek bir Photoshop belgesi üzerinde alternatifli çalışmalar üretirken, birden fazla katmanın farklı varyasyonlarda kopyasını üretmek gerekebilir. Bu da katman sayısında artış ve dolayısıyla biraz karmaşa anlamına geliyor. Photoshop'ta yapılan tasarımların alternatif versiyonlarını geliştirirken ortaya çıkan katman karışmasını önlemek için **Layer Comps** Panelini kullanabilirsiniz.



1. Katman kompozisyoları arasında geçiş sağlarlar.
2. **Update Visibilities of Layer Comps and Layers:** Katman kompozisyondaki görünürlükle ilgili düzenlemeleri yeniler.
3. **Update Position of Layer Comps and Layers:** Katman kompozisyondaki nesnelerin konumlandırılması ile ilgili düzenlemeleri yeniler.
4. **Update Appearances of Layer Comps and Layers:** Katman kompozisyondaki düzenlemeleri düzenlemeleri yeniler.
5. **Update Layer Comps:** Layer Comps Panelindeki düzenlemeleri yeniler.
6. **New Layer Comp:** Yeni katman kompozisyonu açar.
7. **Delete Layer Comp:** Katman kompozisyonunu siler.
8. **Panel menüsü: New Layer Comp** sembolüne tıkladığınızda bu panel açılır. Burdan yeni kompozisyonun özelliklerini belirleyebilirsiniz.
9. **Visibilitiy:** Daha önceki kompozisyonlarda kullanılan görünümle ilgili özellikleri.

10. **Position:** Daha önceki kompozisyonlarda kullanılan pozisyonu yeni kompozisyonda kullanmasını.
11. **Appereance:** Daha önceki kompozisyonlarda kullanılan **Layer** stillerini yeni kompozisyonda kullanmasını sağlar.
12. **Comment:** Sunum sırasında hatırlatıcı açıklamalar eklenir.

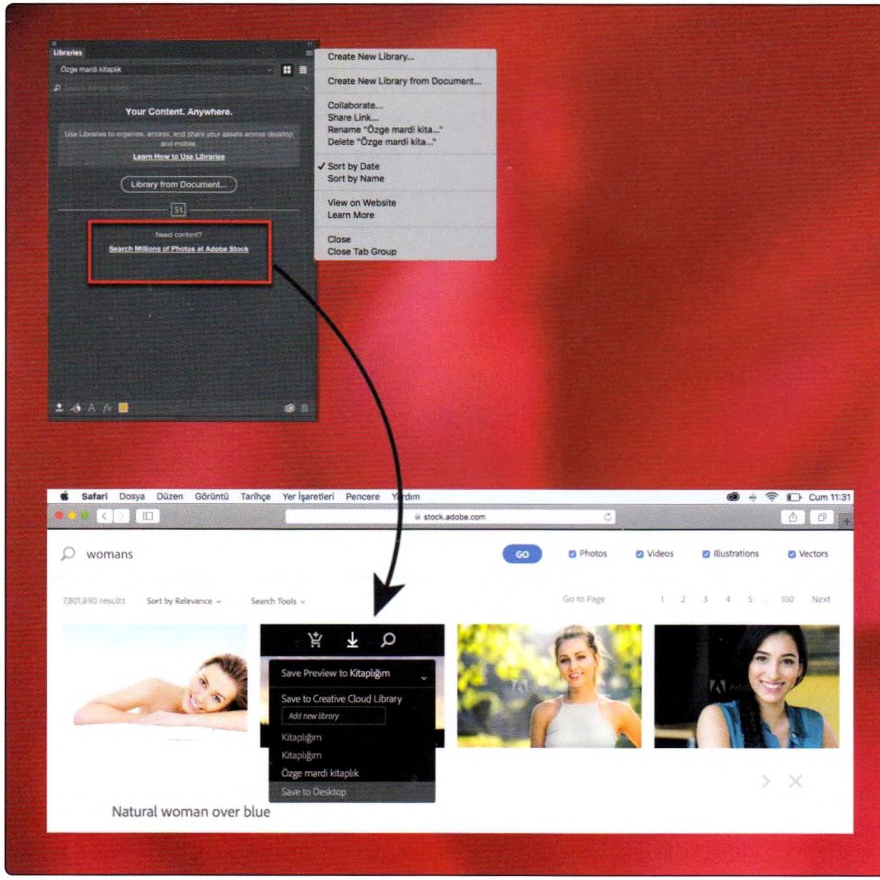
Görselin farklı varyasyonlarının sunumları yapılırken; **Create New Layer Comp** *(Yeni Katman Kompozisyonu Oluştur)*'u seçin, bir isim verin. **Örneğin;** kırmızı arkaplan üzerinde bir çalışma. Daha sonra tekrar **Create new layer comp** komutuyla görseli değiştirdikten sonra **Update Layer Comp** sembolüne tıklayın. Bu şekilde farklı görseler için farklı kompozisyonları oluşturulur. Sunum yaparken bu **Layer Comp** açıp kapatarak farklı demoları hızlı bir biçimde gösterebilirsiniz. Ayrıca sunumu çıktı olarak da almak isteyebilirsiniz; ***File/Scripts/Layer Comp To Files*** komutunu çalıştırın. Açılan panelde **.bmp**, **.jpg**, **.psd**, **.pdf**, **.png** formatlarında kalite ayarını da seçerek hepsini aynı anda kaydedin.

LAYERS PANELİ

Çalışılan görsel üzerindeki katmanların ayrı ayrı izlenebilmesine ve gerekli ayarların yapılabilmesine olanak sağlar. Çalışılan fotoğraf ya da tasarım üzerine eklenen her yeni görsel veya metin ana fotoğraf üzerinde ayrı bir katman olarak yer alır. Katmanlar istenildiği zaman **Layers** panelinden silinebilir. Bu şekilde çalışmaya esneklik kazandırılır ve istenildiği zaman sorunlu katman fotoğraf bozulmadan çıkarılarak hız kazanırsınız. **Katmanlar**'la ilgili püf noktalar için bu bölümde yer alan Katmanlarla **Çalışma** isimli konuyu inceleyiniz.

Libraries Paneli

Photoshop 'da görsellerle çalışırken ister piksel tabanlı ister vektör tabalı olsun **Libraries** yani kütüphane yardımıyla tasarım yüzeyinde rahatlıkla kullanabilirsiniz. Bu panelin işimizi kolaylaştıran en önemli özelliği ise *adobestock.com*'a online olarak bağlanması ve güncel görsellerden tarama yaparak seçtiklerimizi panel yardımıyla hızlı bir biçimde tasarıma ekleyebilmemiz.



MASKS PANELİ

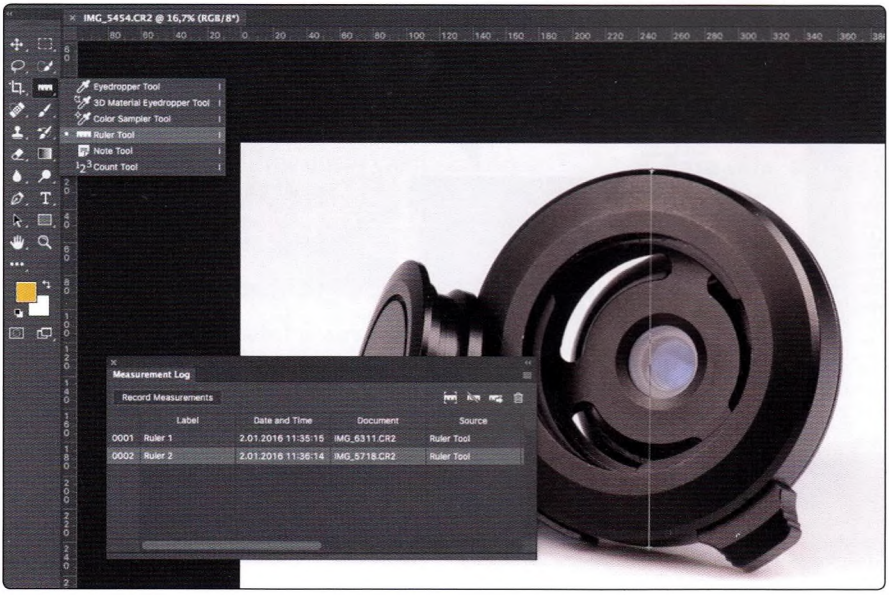
Katmanlara uygulanan Piksel ve Vektör tabanlı maskelerin yönetildiği paneldir.

- **Piksel Maske:** Görsel üzerinde seçim araçlarıyla seçilen bir bölgenin dışında kalan alanı silmeden kırpmasıdır. **Layers** panelinde **Add Layer Mask** sembolüyle uygulanır.
- **Vektör Maske:** Görsel üzerinde **Pen Tool** ile istenilen çizim yapılır ve bu çizim dışında kalan alanın silmeden kırpmasıdır. Vektör Maske, çizim yapıldıktan sonra, ***Layer/Layer Mask/Reveal All*** komutuyla uygulanır.

İkisinin arasındaki benzerlik ve farklar; piksel ve vektör maskeler geri dönüşlüdür. Her ikisine de **Density** *(Maske Yoğunluğu)* ve **Feather** *(Yumuşatma)* uygulanabilir. Vektör maske çözünürlükten bağımsız çalışır. **Vektör Maske**, katmanda keskin kenarlı şekil oluşturur ve piksel maskeye göre daha düzgündür. Ayrıca bir veya daha fazla katman stilide uygulanabilir.

MEASUREMENT LOG PANELİ

Nesneleri gerçek boyutlu olarak ölçümler ve bu ölçümle ilgili tüm ayrıntıları saklar. Araçlar panelinden **Ruler Tool** ile ölçmek istediğiniz görselin yanına bir doğru çizin. **Record Measurements** düğmesine tıklayın.



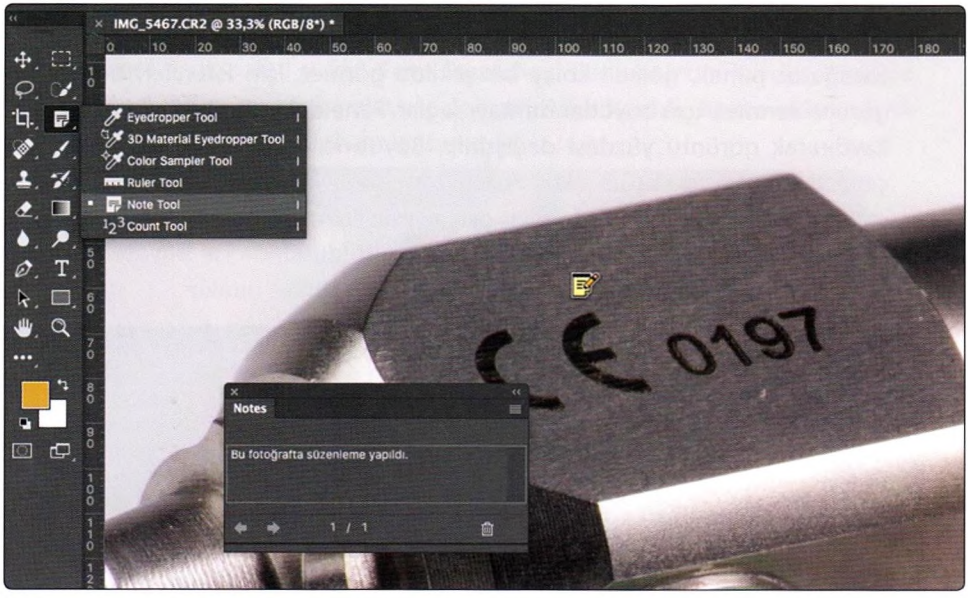
Window/Measurement Log panelinde, doğru parçasının, **Label:** Etiketi, **Date and Time:** Oluşturulduğu tarih, **Document:** Doküman adı, **Scale:** Oranı, **Scale Units:** Ölçü birimi vb. bilgiler yer alır. Panelin sağ tarafında yer alan **Export Selected Measurements:** Yapılan ölçümü program dışına aktarmayı sağlar.

NAVIGATOR PANELİ

Navigator paneli, görseli kolay bir şekilde görmek için istenilen bölgesinin görüntülenmesi için boyutlandırmayı sağlar. Paneldeki sürgüyü sola ya da sağa kaydırarak görüntü yüzdesi değiştirilir. Büyütme oranı artırıldığında kırmızı çerçevenin boyutu küçülecektir. Navigator paneliyle görselin istenilen alanına yakınlaşabilirsiniz. Fareyle kırmızı çerçevenin içindeyken imleç bir el şeklini alır. **PC:** Ctrl, **Mac:** Command tuşuna basılı tutulduğunda ise büyüteç olur. Bu büyüteçle görselin istenilen bir alanına çerçeve çizin ve bırakın.

NOTES PANELİ

Çalışma sırasında görseller üzerine notlar bırakabilirsiniz. **Araçlar** panelinden **Note Tool** ile görselin istediğiniz kısmına tıklayın. ***Window/Notes*** paneli ile bırakmak istediğiniz mesajı yazın.



PARAGRAPH PANELİ

Paragraf paneliyle **Type Tool** ile metin kutusu oluşturularak yazılan metinler düzenlenir. Panel, genellikle **Character** paneli grubunda yeralır. Açık değilse ***Window/Paragraph*** hemen yanında bulunur.

This is Photoshop's version of Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum. Sed ut perspiciatis unde omnis iste natus error sit voluptatem accusantium doloremque laudantium, totam rem aperiam, eaque ipsa quae ab illo inventore veritatis et quasi architecto beatae vitae dicta sunt explicabo. Nemo enim ipsam voluptatem quia voluptas sit aspernatur aut odit aut fugit, sed quia consequuntur magni dolores eos qui ratione voluptatem sequi nesciunt. Neque porro quisquam est, qui dolorem ipsum quia dolor sit amet, consectetur, adipi-

1. Sola hizalar.

2. Ortaya hizalar.

3. Sağa hizalar.

4. Paragrafı her iki yana yaslayarak ve paragrafın son satırını sola hizalar.

5. Paragrafı her iki yana yaslayıp paragrafın son satırını ortaya hizalar.

6. Paragrafı her iki yana yaslayıp paragrafın son satırını sağa hizalar.

7. Paragrafın tamamını her her iki tarafa yaslar ve hizalar

8-9. Paragrafa sağdan ve soldan girinti verir.

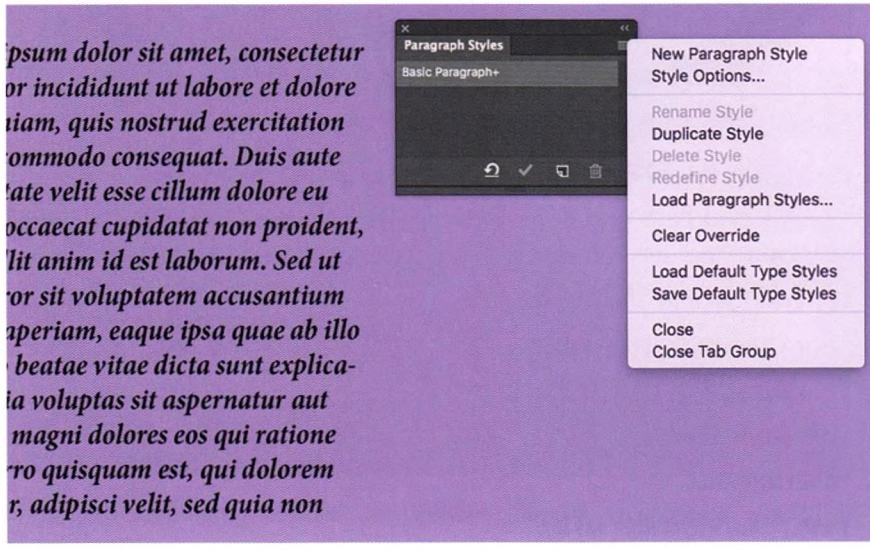
10. Paragraf başı girintisi.

11-12. Paragrafa alttan ve üstten boşluk verir.

13. Hyphenate: Satır sonlarında tireleme **(-)** yapar.

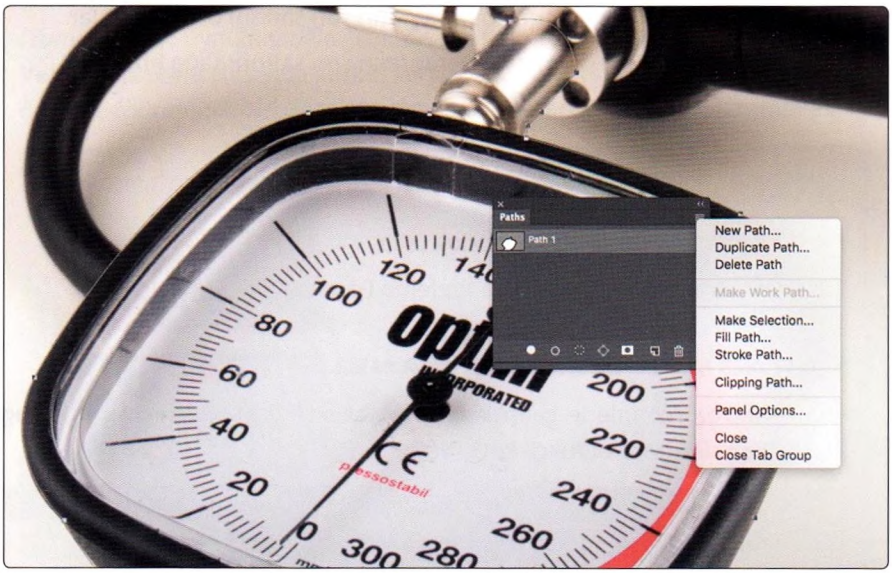
PARAGRAF STYLES PANELİ

Photoshop'da metinlerle çalışırken paragraf stilleri oluşturmak için **Paragraf Styles Paneli** işimizi oldukça kolaylaştırır.



PATHS PANELİ

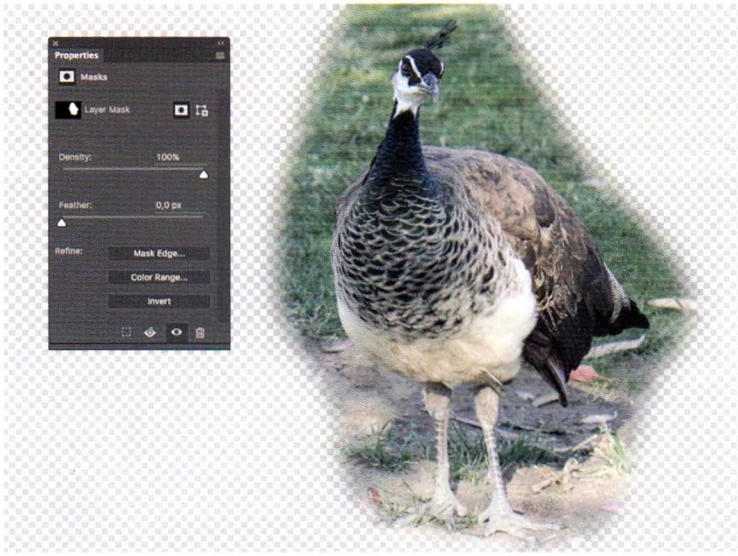
Pen Tool ile çizilen **Paths** *(Patika)* paneli düzenler. Bu panelin alt kısmındaki seçenkelerden bir Path içindeki alanı seçim haline getirme ya da içini seçili renk ile doldurma gibi işlemler yapılabilmektedir.



1. Görsel üzerinde çizilen **Path**'i gösterir.
2. Path yolunun içini **Foreground** *(Önplan)* rengiyle içini doldurur.
3. Çizilmiş olan Path yola çizgi, çerçeve ekler. **Araçlar** panelinden **Stroke Tool** *(Fırça Aracı)*'nın son kullanıldığı boyut ve rengi otomatik olarak kullanır.
4. Path yolu seçime dönüştürür.
5. Seçim işlemlerini yola dönüştürür.
6. **Yeni Yol** açar.
7. **Yolu** *(Path)* siler.
8. Panel menüsü.
9. **Path** *(Yolu)* kaydeder saklar.
10. Path katmanın aynısını yeni bir path katmanına kopyalar.

PROPERTIES PANELİ

Photoshop'da çalışırken, araç ve komutlara yönelik **Properties Paneli** farklı görünümlerde çalışır.

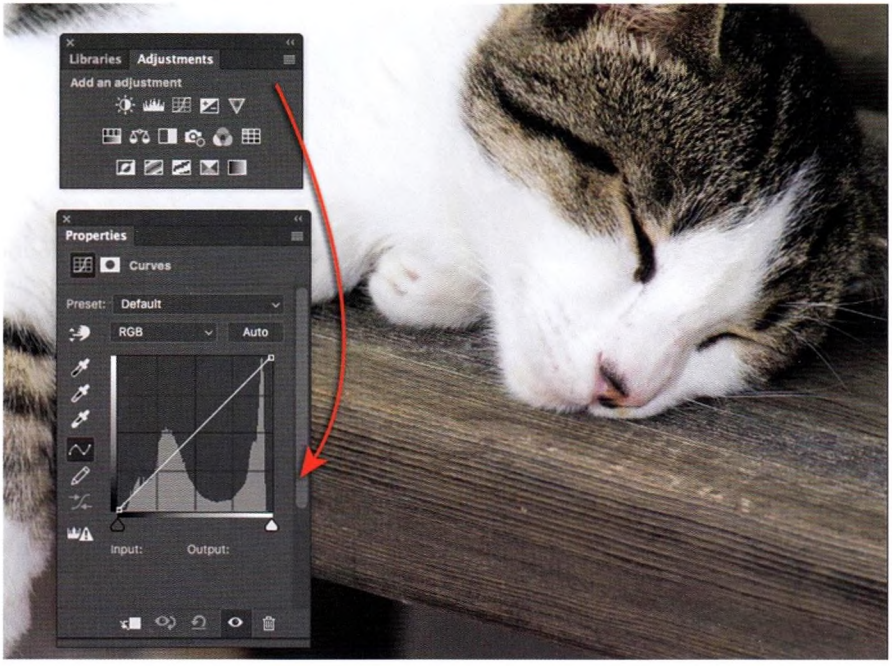


Katmanlara uygulanan **Piksel** ve **Vektör** tabanlı maskelerin yönetildiği paneldir.

- **Piksel Maske:** Görsel üzerinde seçim araçlarıyla seçilen bir bölgenin dışında kalan alanı silmeden kırpılmasıdır. **Layers** panelinde **Add Layer Mask** sembolüyle uygulanır.

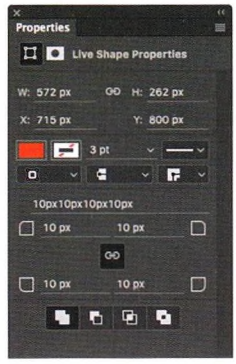
- **Vektör Maske:** Görsel üzerinde **Pen Tool** ile istenilen çizim yapılır ve bu çizim dışında kalan alanın silmeden kırpmasıdır. **Vektör Maske**, çizim yapıldıktan sonra, ***Layer/Layer Mask/Reveal All*** komutuyla uygulanır.

İkisinin arasındaki benzerlik ve farklar; piksel ve vektör maskeler geri dönüştürülebilir. Her ikisine de **Density** *(Maske Yoğunluklu)* ve **Feather** *(Yumuşatma)* uygulanabilir. Vektör maske çözünürlükten bağımsız çalışır. **Vektör Maske**, katmanda keskin kenarlı şekil oluşturur ve piksel maskeye göre daha düzgündür. Ayrıca bir veya daha fazla katman stilide uygulanabilir.



Ayrıca **Adjustment** Panelindeki renk ayarı gibi düzenlemeler yapıldığında **Properties Paneli** farklı bir görünüme dönüşür.

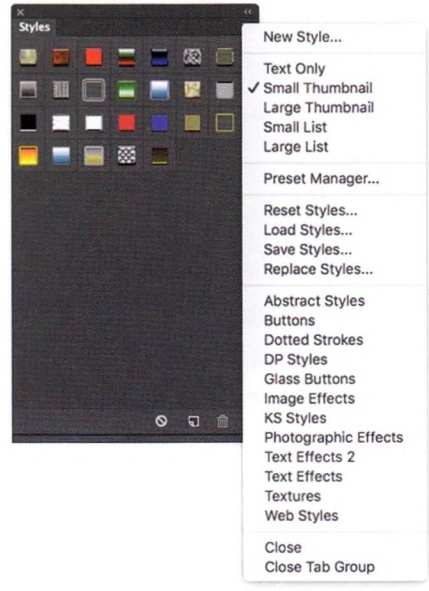
Örneğin **Curves** ile renk ayarı yapıldığında **Properties** aracılığıyla daha sonra ince ayarlar ve düzenlemeler yapılabilir.



Photoshop'da vektör şekillerle çalışırken, çizgi kalınlığı, renk vb. düzenlemeler yapılır.

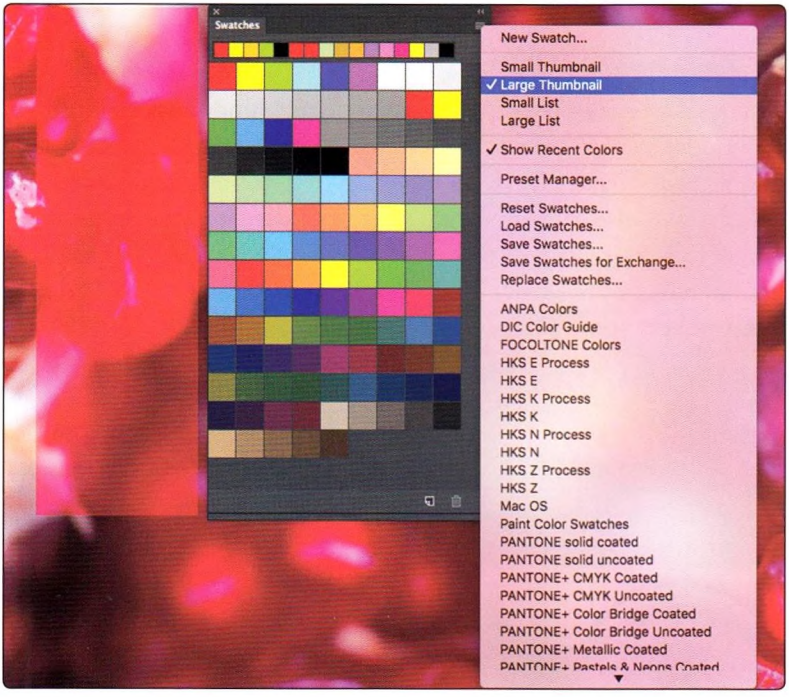
Styles Paneli

Hazır renk ve **Gradient** *(Renk Geçiş)* stillerinin bulunduğu paneldir. Bu paneldeki renk modelleri, her görsele aktarılabilir ve değiştirilebilir. **Pen Tool** ile çizilen şekiller, hazır şekiller, seçim araçlarıyla seçilip içi boyanan katmanlar seçilerek, **Styles** panelindeki kareler içindeki hazır efektler seçilerek uygulanır. Kendiniz de stiller yaparak bu panele kaydedip, daha sonra kullanabilirsiniz veya web üzerinden alacağınız stilleri Photoshop ana dosyası içindeki **Styles** klasörüne yerleştirdikten sonra **Styles** paneli menüsünden kolaylıkla ulaşabilirsiniz.



SWATCHES: HAZIR RENK PANELİ

Renk kütüphanelerini oluşturmak ve objelerin renklerini belirlemek için kullanılan paneldir. Damlalık aracıyla görsel üzerinden alınan renk tonlarıyla, **Swatches** panelinin gri alanına tıklayarak kendi özel renk kütüphanenizi oluşturabilirsiniz. **Panel** menüsünde yer alan **Tubnail** seçenekleriyle, renk kutularının büyüklüğü düzenlenir. **Reset Swatches:** Renk paletini yenile, **Load Swatches:** Renk paleti yükle, **Save Swatches:** Renk paletini kaydet, **Replace Swatches:** Başka bir renk paletiyle değiştir. Alt bölümde **Pantone** gibi farklı renk sistemlerine ait kütüphaneler bulunur.



- **Application Frame:** Photoshop'ta görsel pencerelerinin arkasına gri bir çerçeve içine alarak masaüstü ile program arasında ayrım oluşturur.
- **Application Bar:** Photoshop'ta üst menülerin altında yer alan uygulamalar satırını kaldırır.
- **Options:** Kontrol paneli kaldırır.
- **Tools:** Araçlar panelini kaldırır.

Adobe Color Themes Paneli

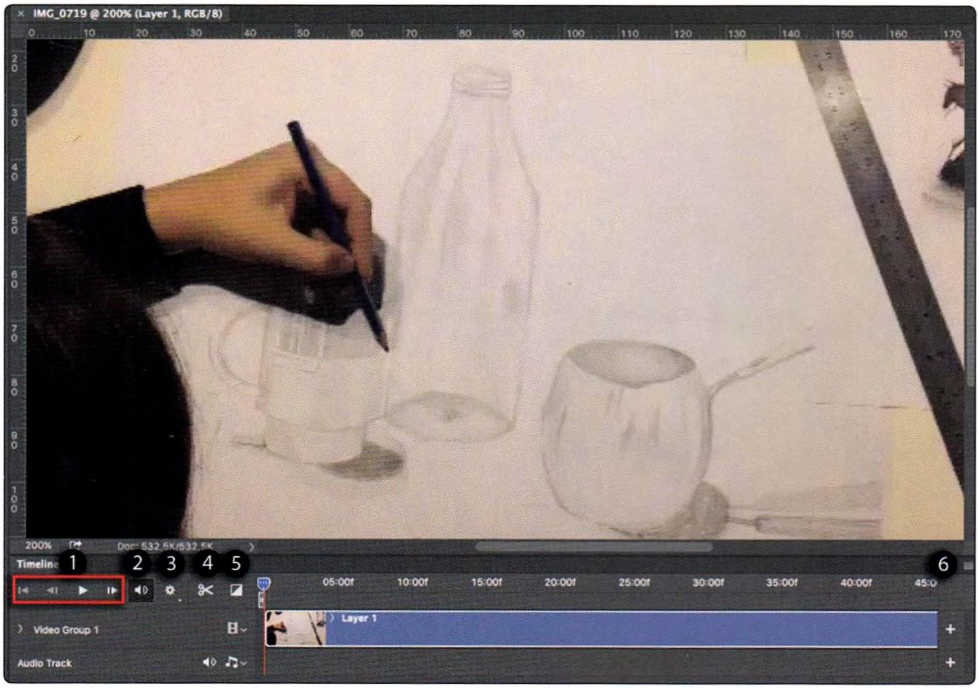
Web üzerinden bağlanarak, tasarımcıların oluşturduğu renk gruplarına veya renk temalarına ulaşılır. ***Window/Extensions/Adobe Color Themes*** yoluyla panele ulaşabilirsiniz.

Photoshop'un eski sürümlerinde **Kuler** olarak bilinen bu panel ile hazır renk temalarına geniş bir seçki göz atabilir veya panel içinde yer alan renk çarkını ve renk karıştırıcı kullanarak kendi renk paletinizi oluşturabilirsiniz. Hazırladığınız renk temalarını **Creative Cloud** hesabına kayderek diğer **Adobe** programlarında da kullanabilirsiniz.

Aynı zamanda bu panel ile renkler ve renk karışımlarını kısa sürede öğrenerek ilham verici renk paletleri oluşturabilirsiniz.

TIMELINE PANELİ

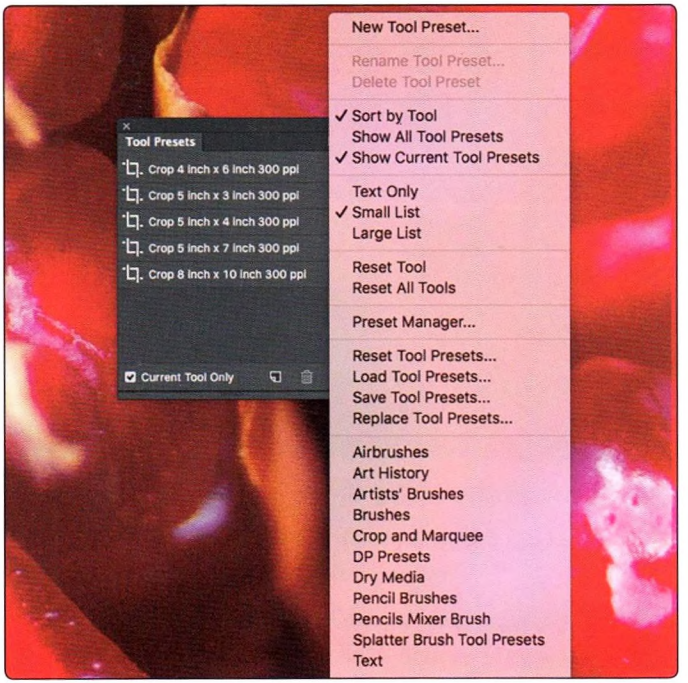
Photoshop CS6 ile birlikte yenilenen **Animation** paneli, **CC** ile birlikte **Timeline** paneli olarak karşımıza çıktı. Yeni panel ile video kurgu işleri dahi yapılabiliyor. Videoların istediğiniz bölümlerini kırpabilir, ses dosyaları ekleyebilirsiniz.



1. Hazırladığınız video çalışması için çalma butonları bulunur. **Başa dön**, **Geriye sar**, **Oynat** ve **İleri sar** seçenekleri bulunur.
2. Sesin açık olup olmayacağını gösterir.
3. Timeline çizgisinin bulunduğu yerden video dosyasını keser.
4. Videolar arasında geçiş efektini ayarlarsınız.
5. Layers panelindeki sıralamaya göre video ve ses dosyalarının **Timeline**'da dizilişini gösterir.
6. Timeline için kullanacağınız ekstra diğer detaylara panel menüsünden ulaşabilirsiniz.

Tool Presets Paneli

Photoshop'da kullanıcıya özel belirlenen araçların özelliklerini **Tool Presets** Paneline kaydederek tekrar tekrar kullanılabilir. Kısaca bu panel araç özellik panelidir. **Örneğin;** Fırçalarla çalışırken kendinize özel bir fırça belirledikten sonra bu panel yardımıyla hazırladığınız bu özellikleri hızlıca kullanabilirsiniz.



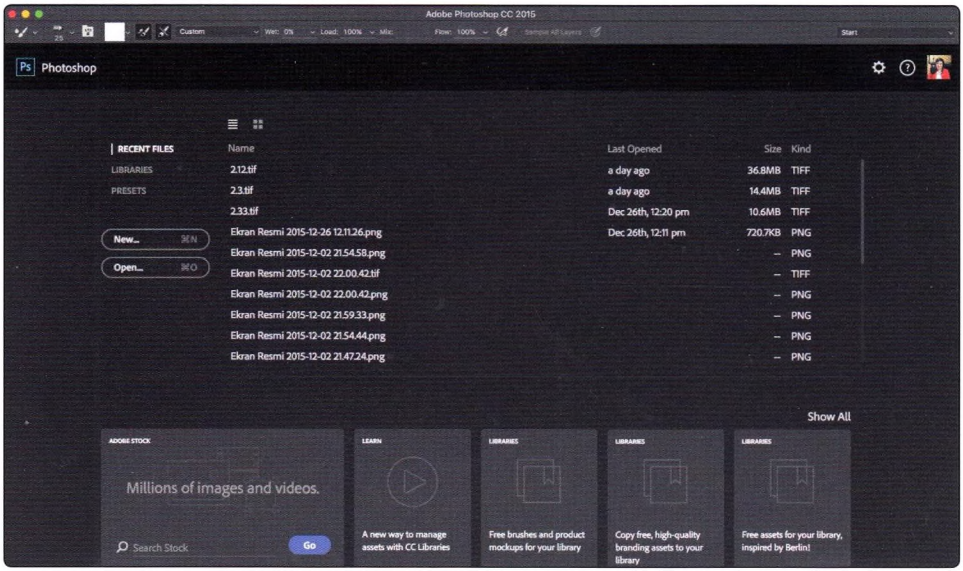
PHOTOSHOP İLE ÇALIŞMAK

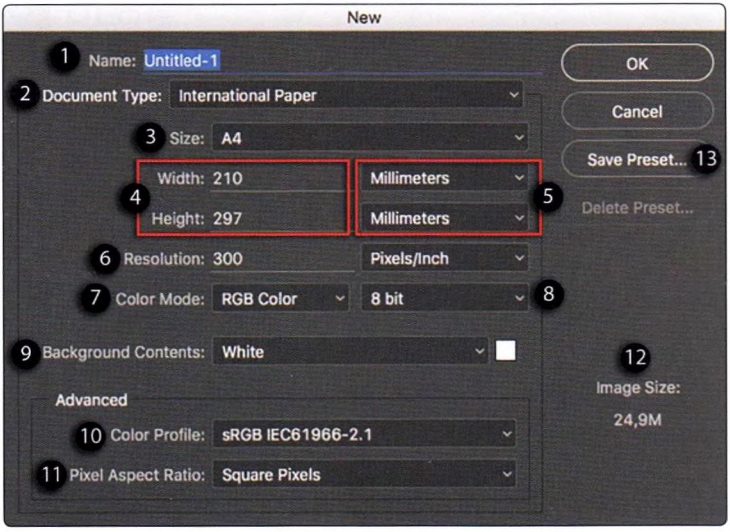
4

Yeni Bir Doküman Açmak ve Kaydetmek

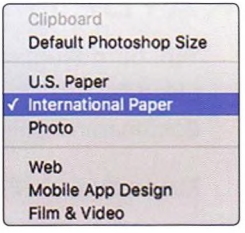
Yeni bir doküman oluşturmak için ***File/New*** komutunu kullanabiliriz. Komutu tıkladığınızda ***New Document / Yeni Doküman*** penceresi açılır. Bu pencereden dokümanın özelliklerini belirleyen ayarları seçebiliriz.

Klavye kısayolu **PC:** *CTRL + N*, **Mac:** *Command + N*



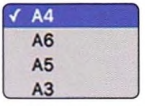


1. **Name:** Oluşturulacak Photoshop çalışma dokümanın adıdır. Bu alana yazılan isim aynı zamanda Photoshop dokümanının adı olacaktır. Türkçe karakter kullanmayın!



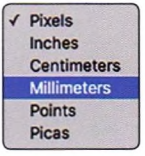
2. **Document Type:** Çalışma alanındaki görselin önceden belirlenmiş ve kullanılmaya hazır boyutlarını listeler. Bunun yanı sıra **Width** *(Genişlik)* ve **Height** *(Uzunluk)* alanlarına istenilen boyutlar yazılabilir.

3. **Size:** Dokümana ait hazır ölçüleri verir. Örneğin; Preset kısmından baskıya yönelik **International Paper** seçeneğini seçtiyseniz, size bölümünde hazır kağıt boyutlarını görebiliriz.



4. **Width** *(Genişlik)* ve **Height** *(Yükseklik)* boyutunun ayarlandığı metin kutusudur.

5. **Ölçü Birimi:** Açılır menülerden genişlik ve yükseklik değerlerinin metre, santimetre, piksel vb. birimler uygulama alanına göre seçilir.

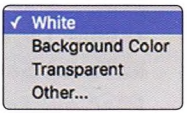


6. **Resolution** *(Çözünürlük)*: Görselin kalitesini belirler. Birim uzunluğa düşen piksel sayısını ifade eder.

7. **Color Mode** *(Renk Modu)*: Görsel üzerindeki renk derinliğini düzenler. Web tasarımında **RGB** *(Red-Green-Blue)*, Baskı renkleri **CMYK** *(Cyan-Magenta-Yellow-Black)*.

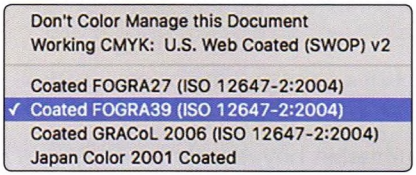
8. **Bit Değeri:** Bit derinliği, bir resimde her piksel için ne kadar renk bilgisi olduğunu belirtir. Piksel başına ne kadar fazla bilgi bit'i, o kadar çok renk kullanımı ve o kadar çok doğru renk görüntülenmesi anlamına gelir. Örnek olarak 1 bit derinliği olan bir resmin iki olası değeri olan pikselleri vardır. Bu da siyah ve beyaz.

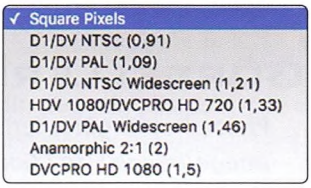
9. **Background Contents /Arkaplan Rengi:** Arkaplanın rengini belirler.



Advanced *(Gelişmiş)*: Önceki ayarları gösterir.

10. **Color Profile:** Renk profilini gösterir.

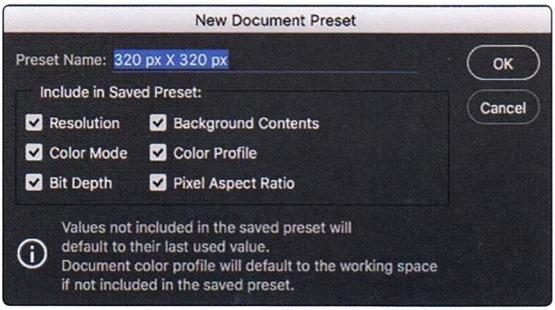




11. **Pixel Expect Ratio:** Piksel biçimlerini belirler.

12. **Image Size:** Sağ alt bölümde ise görselin diskte kapladığı alanı ve dosya büyüklüğünü gösterir.

13. **Save Preset** *(Şablonu Kaydet)*: Yeni doküman için istenilen değerler verildiğinde, ebatlar istenirse şablon olarak bu komutla kaydedilir.



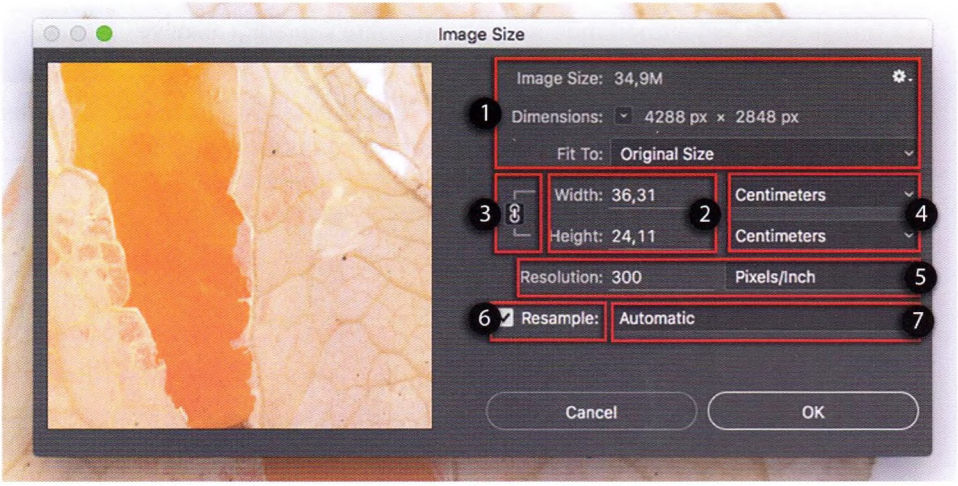
Dokümanı Kaydetmek

Photoshop'ta dokümanı kaydetmek için File menüsünde üç ayrı komut yer alır; **Save**, **Save As**, **Save For Web & Devices**. Öncelikle her dokümanın ***File/Save*** komutuyla kaydedilir. Daha sonra üzerinde çalışılmaya devam edildiğinde tekrar tekrar ***File/Save*** komutuyla kaydedilir. Doküman üzerinde değişiklik yapılıp başka bir isimle kaydedilmek istendiğinde ***File/Save As*** komutu kullanılır. **Save As** komutuyla dokümana farklı bir ad ve dosya uzantısı verilir. ***File/Save For Web & Devices*** komutu ise dokümanı web ortamı için kaydeder.

NOT Seçilecek kayıt formatları ise masaüstü yayıncılık için **.psd** formatıdır. PSD katmanların açık olarak kaydedildiği dosya uzantısıdır.

Görsellerin Boyutlandırılması

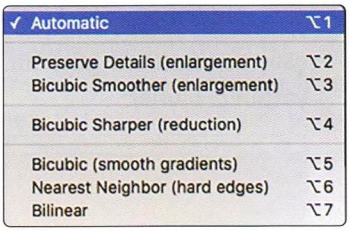
Photoshop'ta görsellerin pikselleri bozulmadan boyutlandırılabilir. Bunun için; ***Image/Image Size / Görüntü Boyutu*** komutunu çalıştırın.



1. **Dimensions:** Boyutları değiştirmek için gerekli ölçülerin **piksel** *(percent)* cinsinden yer aldığı bölüm.
2. **Width:** Dokümanın **piksel/percent** cinsinden genişliğini verir. **Height:** Yükseklik / Boy oranıdır.
3. **Width** ve **Height** değerlerinin sol tarafında yer alan **Link** *(Zincir)* sembolü, alt

bölümde **Constrain Proportions** *(Oranları Koru)* kutusuyla yönetilir.

4. Görselin boyutlarını **percent** *(yüzde)*, **inch** *(inç)*, cm, **points/ piksel**, **picas** ve **column** birimlerinde gösterir.
5. **Resolution** *(Çözünürlüğü)* Kalitesi.
6. **Resample Image:** Dokümanın en ve boyunu büyütürken program bazı pikselleri otomatik olarak atar. Bu otomatik atama sırasında kullandığı algoritmanın hızı ve kaliteyi pencerenin alt bölümündeki ayarları belirler. **Resample Image** kutusu işaretli değilse, Photoshop boyut değişimi sırasında gerçekçiliği korumak için özel bir yöntem kullanmaz.

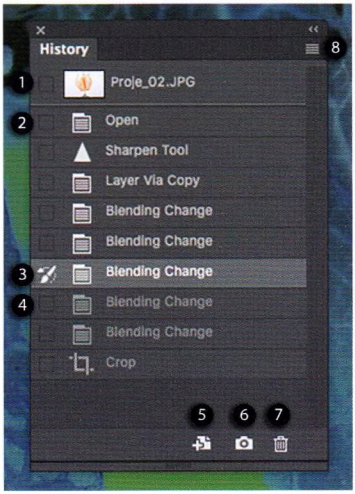


7. **Bicubic:** En yavaş, ama en kaliteli.

   Nearest Neighbour: En hızlı, ama en kalitesiz yöntemdir.

İşlemleri Geri Almak ve History Paneli

Çalışma sırasında daha önce yaptığınızı bir işleme geri dönmek isterseniz ya da işlemleri görüntülemek için ***Window/History*** panelini açın. Klavye kısayol tuşlarını kullanarak yapılan değişiklikleri geri alırken istediğiniz yere dönemeyebilirsiniz. History panelindeki işlem sekmelerine tıklayarak hızlı bir biçimde geri dönebilirsiniz. History panelinde en son yapılan 20 işlemi görebilirsiniz. Bu sayıyı ***Edit/Preferences/Performance*** menü komut yolunundan arttırabilirsiniz. Çok sayıda geri alma işlemi Photoshop'ta çalışmayı yavaşlatır.

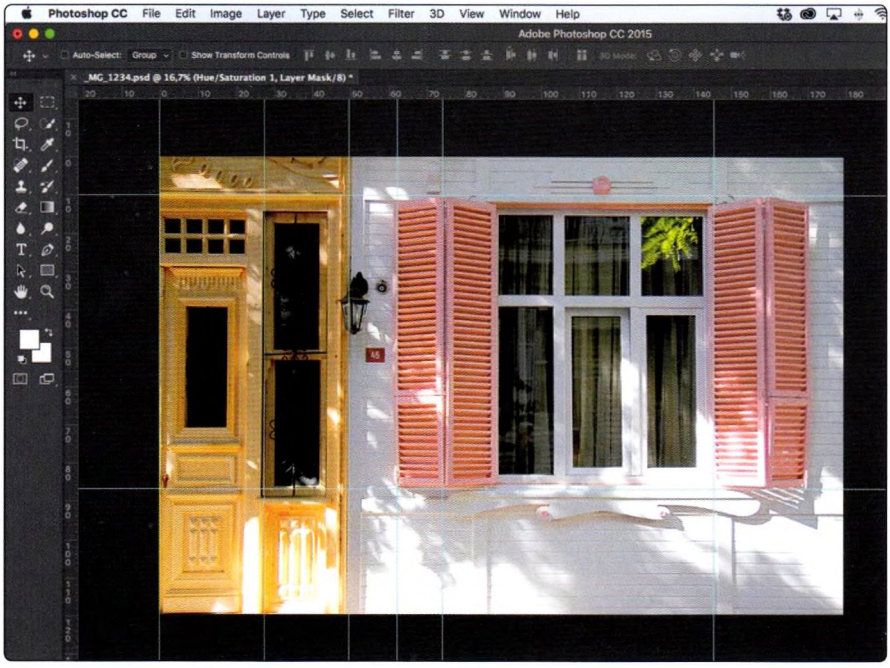


1. Görselin ilk açıldığı hali.
2. Uygulanan işlemler aşağıya doğru listelenir.
3. Geriye alınan işlem.
4. İşlemlerin geriye alınan kısmı.

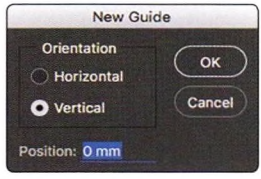
5. İstenilen değişikliği seçerek esas alır.
6. İstenilen bir adımda kayıt tutar (Kaydın tutlması tek bir tıklamayla o kayda tümüyle dönülmesini sağlar ve çalışma güvenliği açısından faydalı bir işlemdir).
7. İstenilen uygulamayı siler.

KILAVUZLARLA ÇALIŞMAK

Kılavuzlar çalışma alanı üzerinde yatay, dikey açıda yardımcı çizgilerdir. Kılavuzlar; baskı ve web ortamında görüntülenmez. Sadece Photoshop'ta çalışma sırasında görünür. Nesneleri görsel üzerindeki alanda düzenlemede yardımcı olurlar.



Klavuzları açmak için ***View/Rulers*** cetvelleri aktif hale getirin. Cetvelin üzerine fare ile tıklayıp görselin üzerine doğru çekin. Soldaki cetvelden dikey kılavuzlar, üstte yer alan cetvelden yatay kılavuzlar oluşturulur.



Veya ***View/New Guide*** ile görsel üzerinde istenilen **cm**'ye kılavuz çizgi yerleştirilebilir. Yerlerin değiştirmek için **Move Tool** ile çizgiyi istediğiniz konuma alın.

Kılavuz çizgilerle görselleri hizalayarak sayfa üzerinde düzenlemek için ***File/Place*** komutuyla görselleri doküman üzerine çağırın. Katmanların üzerine fare ile sağ tıklayıp ***Convert to Smart Object/Akıllı Nesne***'lere çevirin. Görsellerin çigilere yapışması için ***View/Snap/Yapış*** seçeneğini etkinleştirin. Şimdi görselleri kılavuz çizgilere yapıştırarak hizalayabilirsiniz.

NESNELERİ HİZALAMAK

Görsel üzerinde yer alan metin ve diğer görselleri kılavuzlar olmadan da birbirine hizalayabilirsiniz. Katmanlar panelinden birden fazla katmanı seçtiğinizde **Kontrol** panelde yer alan **Align** seçenekleri aktif olur.

1. Katmanı otomatik olarak seçer.
2. Gruplarla çalışırken grubun tamamını seçer.
3. Nesnenin etrafındaki **Transform** kutusunu görüntüler.

   Buradaki komutlar için; Katmanlar panelinden iki katman seçmelisiniz. Alt alta olanları **Shift** tuşuna basarak, farklı sıralamada olanları ise **PC:** *CTRL*, **Mac:** *Command*, tuşlarıyla seçin.
4. **Align Top Edges:** Yatayda üste hizala.
5. **Align Vertical Centers:** Yatayda ortalayarak hizala.
6. **Align Bottom Edges:** Yatayda alta hizala.
7. **Align Left Edges:** Dikeyde sola hizala.
8. **Align Horizontal Centers:** Dikeyde ortalayarak hizala.
9. **Align Right Edges:** Dikeyde sağa hizala. Buradaki komutlar için; Katmanlar panelinden en az üç katman seçmelisiniz. Alt alta olanları **Shift** tuşuna basarak, farklı sıralamada olanları ise **PC:** CTRL, **Mac:** Command tuşlarıyla seçin.
10. **Distribute Top Edges:** Nesneler arasındaki mesafeyi yatayda üste hizalayarak dağıtma.

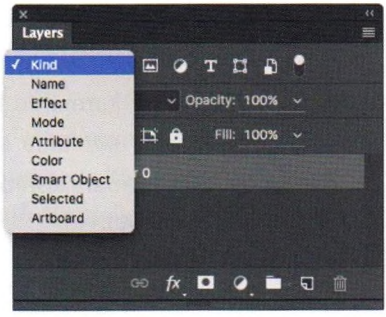
11. **Distribute Vertical Centers:** Nesneler arasındaki mesafeyi yatayda ortalayarak dağıtma.
12. **Distribute Bottom Edges:** Nesneler arasındaki mesafeyi yatayda alta hizalayarak dağıtma.
13. **Distribute Left Edges:** Nesneler arasındaki mesafeyi dikeyde sola hizalayarak dağıtma.
14. **Distribute Horizontal Centers:** Nesneler arasındaki mesafeyi dikeyde ortalayarak dağıtma.
15. **Distribute Right Edges:** Nesneler arasındaki mesafeyi dikeyde sağa hizalayarak dağıtma.
16. **Auto Align Layers:** Otomatik katman hizalama.
17. 3D nesneleri döndürmeye yarar.
18. 3D nesnelerin zemin bazında sarmaya yarar.
19. 3D nesneleri konumlandırma için yatayda kaydırma işlemi yapar.
20. 3D nesnelerin zemin üzerinde kaydırabilirsiniz.
21. Bakış açısını ayarlayabilirsiniz.

KATMANLAR

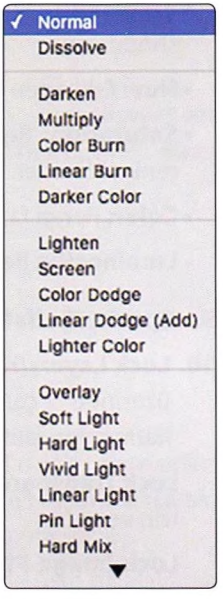
Katmanlar panelinde tüm katmanlar üst üste yer alır. Photoshop'ta açılan her yeni katman, bir önceki katmanın üzerine yerleşir. Alt katmanda yer alan görsel görünmüyorsa, Layers panelinde bu katmanı tutup üstündeki katmanın üstüne doğru taşıyarak görüntüleyebilirsiniz. Çizim ve boyama gibi işlemler aynı anda sadece bir katman üzerine gerçekleştirilebilir. Bununla birlikte Shift tuşuna basarak birden fazla katman seçtiğinizde, bu katmanlarda bulunan nesneleri aynı anda taşıyabilir, hizalayabilir ve birbirine başlayabilirsiniz.

KATMANLARI FİLTRELEME

Photoshop'da çok sayıda katmanla çalışmak profesyonel bir tekniktir. **Layers** *(Katmanlar)* panelini kullanarak yaptığımız bu detaylı çalışmalarda panel işimizi kolaylaştıracak şekilde komutlarla detaylandırılmıştır. Dilerseniz bu detayları tek tek inceleyelim.



1. Katmanları hangi özelliklerine göre filtreleneceğini belirleyeceğiniz bölümdür. Bu bölüm, **Kind** *(Tip)*, **Name** *(İsim)*, **Effect** *(Efekt)*, **Mode** *(Mod)*, **Attribute** *(Nitelik)* ve **Color** *(Renk)* özelliklerine göre filtrelenmesini sağlayabilirsiniz.
2. **Kind** *(Tip)*: Katman **raster(2)**, **adjustment/ayarlama(3)**, **text/yazı(4)**, **shape/şekil(5)** ve **smart object/akıllı nesne(6)** seçeneklerinden birini seçerek projenizdeki katmanları özelliklerine göre filtreleyebilirsiniz. Filtreleme özelliklerinden birini seçtikten sonra filtreleme **açma/kapama butonuna (7)** butonu yardımıyla filtrelemeyi dilediğiniz zaman aktif hale getirebilirsiniz.
3. **Name** *(İsim)*: Detaylı çalışmalar da katmanlara verdiğiniz isimler katman seçiminde işi kolaylaştırır. Yeni özelliklerden biri de katmanlar arasında katman ismine göre arama yapmaktır.
4. **Effect** *(Efekt)*: Katmanlar üzerinde verilen **Layer Style** *(Katman Stilleri)* özelliklerine göre de filtreleme çalışması yapılabilir.
5. **Mode** *(Mod)*: İki katmanın birbirine karıştırma modlarına göre filtreleme yapabilirsiniz. Photoshop CS6 ile birlikte birden fazla katmana aynı anda karıştırma/harmanlama modlarından birini seçerek uygulayabilirsiniz.
6. **Attribute** *(Nitelik)*: Katmanlar arasında görünür, kilitli, maskeli gibi özelliklerine göre filtrelemeler yapılabilir.
7. **Color** *(Renk)*: Yeni bir katman oluşturulurken veya var olan katman özelliklerinden Layers paneli üzerindeki görünümünde renk ekleyerek ayrım yapabilirsiniz. Bu katman renkleri üzerinden de filtreleme yapabilirsiniz.
8. **Layers Blending Mode** *(Katmanları Harmanlama Efektleri)*: Harmanlama efektleri, **Layers** *(Katman)* menüsünün sol üst tarafında normal yazan bölümün içinde bulunurlar. Kısayolu ise yandaki resimde Layer üzerindeki normal yazan kısım. Katmanlar üzerinde harmanlamalar yapabileceğiniz ve geçişler elde edebileceğiniz efektlerin özellikleri de şunlardır:



- **Normal:** Sıradan katman. **Opacity:** %0 tam geçirgen, %100 geçirgen değildir.
- **Dissolve:** Görselin kenarlarından noktacıklardan oluşan dağılma etkisi verir.
- **Multiply:** Siyah bir katmanın hakim olduğu koyu bir görüntü elde ederek iki Layer'ı birbirine harmanlar.
- **Screen:** Yine iki katmanı kombine ederek bu defa açık renklerin hakim olduğu bir görüntü elde eder.
- **Overlay:** Multipy ve Screen efektlerinin tam orta noktasını bulur.
- **Soft Light:** Hafif bir spot ışığı etkisi verir. Etki rengi koyu ise **Multipy**, açık ise **Screen** uygular imajın kontrastını yükseltir.
- **Hard Light:** Soft Light'ın daha şiddetlisidir.
- **Color Dodge:** Uygulanan renk, uygulayıcının renk değerlerine göre parlaklaşır.
- **Color Burn:** Color Dodge'nin tam karşıtıdır.
- **Darken:** Birbirleriyle etkileşim yapan renklerden koyu olanı baskınlaştırır.
- **Lighten:** Darken'in tam karşıtıdır.
- **Difference:** Etkileşen renklerden açık tonda olanı bularak diğer renkten RGB değerini çıkarır.
- **Exclusion:** Difference ile aynı mantıkta çalışmasına rağmen daha yumuşak sonuç verir.
- **Hue:** Etki eden ile etki edilen renk değerleri kombine edilir.
- **Saturation:** Rengin şiddetidir. Etki eden ile edilenin kombinasyonu neticesi renk elde eder.
- **Color:** Rengi farklı şeffaf bir Layer'ın diğer Layer'a etkimesini sağlar.
- **Luminosity:** Rengin parlaklığı.

9. **Opacity/Şeffaflık:** Katmanın genel yapısının şeffaflığını ayarlarsınız.
10. **Lock Layers/Katmanları Kilitlemek:** Fotoğraflarınız üzerinde çalışırken bozulmasını istemediğiniz katmanları kilitleyebilirsiniz.

Lock Transparent Pixels: Şeffaf olan pikselleri kilitler, üzerinde işlem yapmaya izin vermez.

Lock Image Pixels: Görselin piksellerini kilitler, üzerinde işlem yapmaya izin vermez.

Lock Position: Görselin konumunu kilitler, taşımaya izin vermez.

Lock All: Görseli yukarıdaki üç komutu içerecek şekilde kilitler. Üzerinde hiçbir düzenleme yapılamaz.

11. **Fill** *(Gövde)*: Layers panelinde Normal yazan bölümden **Blending Mode** *(Katman Harmanlama)* efektlerini kullandığınızda **Harmanlama Efektleri**, şeffaflık bölümünden, bu efektlere şeffaflık verirsiniz.

12. **Indicates Layer Visibility** *(Katman Görünürlüğü)*: Layer panelinde bulunan göz sembolü katmanın görüntülenmesini ve gizlenmesini düzenler. Göz sembolüne tıkladığınızda kutu boşalır ve katmandaki görsel gizlenir. Aynı zamanda baskı ve web ortamında da görünmez. Katmandaki görseli tekrar görüntülemek için aynı kutuya tıklayarak göz sembolünün görünür olmasını sağlayın.

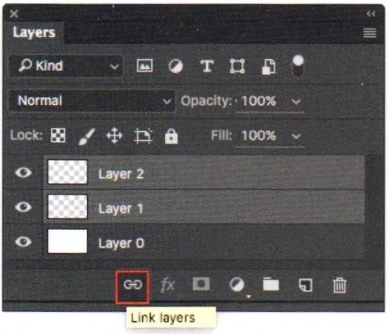
13. **Layers** *(Katmanlar)* **Adlandırma:** Katmanların üzerindeki "**layers 1**" yazısını üzerine çift tıkladığınızda, aktif olan alanı isimlendirin. Böylelikle katmanların karışmasını engeller.

14. **Smart Object** *(Akıllı Nesne)*: Layers panelinde Akıllı Nesneleri bu sembolden yola çıkarak tanımlayabilirsiniz.

15. **Shape Layer** *(Şekil Katmanı)*: **Shape** *(Şekil)* araçları ile oluşturduğunuz nesnelerin **Layer** panelinde görünümünü gösterir. Katmanın minik resmine çift tıklayarak nesnenin rengini değiştirebilirsiniz. Ayrıca **Araçlar** içindeki **Path Selection Tool** ile de nesneyi seçtiğinizde **Options** panelinde gövde rengi, stili veya dış çizgi rengi gibi değişiklikler yapabilirsiniz.

16. **Raster:** Bir görselin **Layers** panelinde görünümünü gösteriyor. Bu tipteki görünüme sahip nesnelere, Photoshop üzerindeki tüm düzenlemeler direkt yapılabilir.

Bir katman veya çalışma üzerinde her türlü efekt veya düzenlemeyi yapabilmek için raster ve RGB renk sistemine sahip olması gerekir.

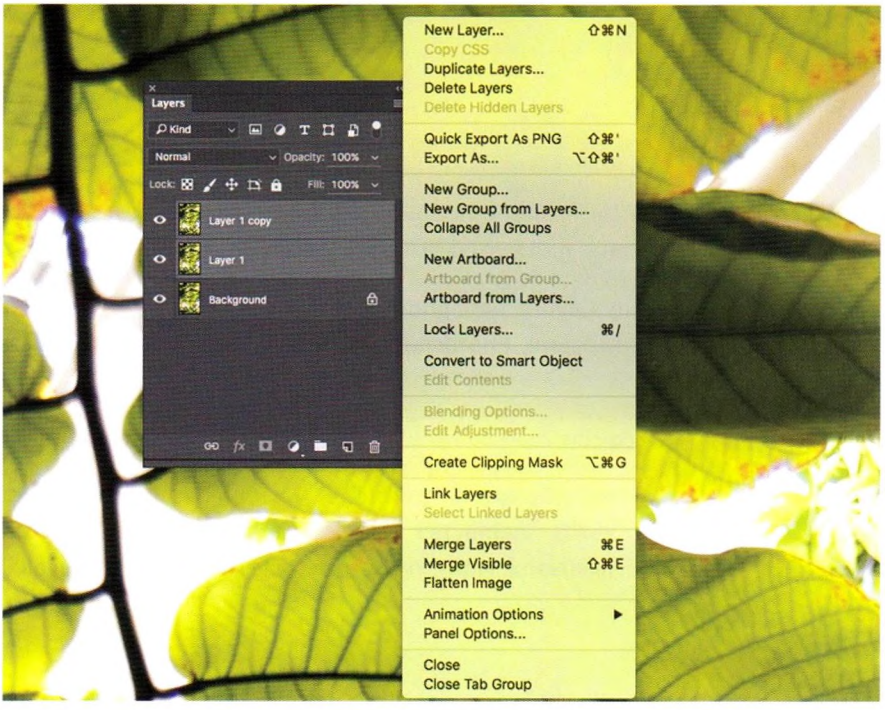


17. **Link Layers** *(Katman Zinciri)*: İki ya da daha fazla katmanı birbirine birleştirmeden zincirler. Layers panelinde **Shift** tuşuna basarak katmanları seçtikten sonra, **Layers** paneli altında **Link Layers** *(Zincir)* sembolüne tıklayın. Zincirli katmanları birbirinden ayırmak için yine aynı **Link Layers** sembolüne tıklayın.

18. **Layers Style Katman Stilleri:** Stil eklemek istediğimiz katmanın üzerine çift tıklayarak **Layers Style** menüsünü açabilirsiniz. Ya da Layers menüsü altında **Layers Style** alt menüsünü girerek bu bölüme kolaylıkla ulaşabilirsiniz.

19. **Layers Mask** *(Katman Maskeleme)*: Katmanlar arası çalışmalarda **Layer Mask** *(Katman Maskesi)*, görselin silinerek zarar görmeden kırpılmasını sağlar.

20. **Adjustments Ayarları:** Image Adjustments menüsüyle ulaşılan tüm komutların kısayoluna ulaşılır. Bu sembol altındaki komutların püf noktaları için; Menüler ve Komutlar isimli yazıyı inceleyebilirsiniz.



21. **Create New Group** *(Katmanları Gruplandırma)*: Birden fazla katmanı **Shift** tuşuna basarak fare ile seçtikten sonra, **Create New Group** sembolüne tıklayarak katmanları bir klasörde gruplayabilirsiniz. Dilerseniz katmanları adlandırdığınız gibi grupların üzerine tıklayarak grup adı verebilirsiniz.

22. **New Layer** *(Katman Oluşturma)*: Fotoğrafı Photoshop'ta açtıktan sonra, **Window** menüsünden **Layer** panelini açarak, Layer penceresinin sağ alttan çöp ikonu yanındaki **New Layer** *(Yeni Katman)* düğmesine tıklayarak açalım. **Name** *(Adı)* bölümüne, yani katmana bir isim verin.

23. **Delete Layer** *(Katman Silme)*: Katmanı tutup, Layers paletinin altındaki çöp kutusu ikonuna tıklayabilirsiniz. Ya da silmek istediğiniz katmanın üzerine gelip sağ tıkla **Delete Layer** *(Katmanı Sil)*'i seçin. Veya katmanı tutup çöp kutusu sembolünün üzerine sürükleyin.

24. Layers panelini genişletmek istediğinizde, panelin sağ alt köşesine bakan küçük üçgene tıklayıp sürükleyerek, **Layer** panel çerçevesini büyütebilirsiniz.

25. Layer panelinde bir anda daha fazla katmanı görmek istediğinizde, alt kenar orta noktasında bulunan alana tıklayıp sürükleyerek uzatabilirsiniz.

RENK MODLARI VE KANALLAR

Photoshop'ta görsellerin Renk Modları'nın web ortamı, masaüstü yayıncılık ve diğer kullanım alanlarına göre düzenlenmesi gerekir.

Dokümana ait renk modu ***Image/Mode*** menüsü altında yer alır. Burada yer alan renk sistemlerini tanıyalım.

BITMAP

Bitmap görseller, siyah beyaz yüzeyseldir. Her bir piksel sadece iki olası renk değerine (siyah ve beyaz) sahip 1 bit'lik detayla tanımlanmıştır. Bitmap görseller lazer yazıcı, faks makinesi gibi dijital imaj görüntüleme sisteminin ilk geliştirildiği renk modudur.

Bitmap moduyla diğer renk modları arasındaki fark; görselin düzenlenmesi sırasında sınırlı bir yapı olmasıdır. **Örneğin;** Bitmap renk modundaki görsellerde herhangi bir filtre kullanılamaz.

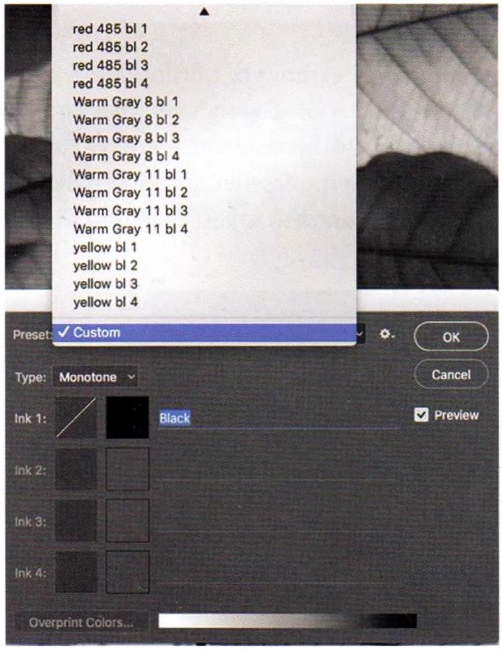
GRAYSCALE

Photoshop'ta grayscale modundaki görseller, genelde 8 ya da 16 bit'lik görsellerdir. 8 bit grayscale bir görselde her bir piksel 0 değer siyahtan 256 değer beyaza dek bir tonlamaya sahiptir. 16 bit'lik bir grayscale görseli neredeyse her dosya formatıyla kaydedebilirsiniz. Katmanlar açıksa PSD, PSB, PNG, PDF, TIFF ve Raw'la kaydedilebilir.

NOT **Grayscale** bir görsel siyah / beyaz değildir. Grinin pek çok tonunu içerir.

DUOTONE (ÇİFT TON MODU)

Duotone eski bir fotoğraf baskı tekniği olan halftone baskı'dan gelir. Bir görseli duetone yapmak için ***Image/Mode/Grayscale*** komutunu ardından ***Image/Mode/Duetone*** komutunu çalıştırın.



Açılan panelde **Monotone** tek renk, **Duotone** iki renk, **Tritone** üç renk, **Quadtone** dört renkli çalışmalarda kullanılır. Bu renkler CMYK / RGB gibi renk sistemlerinin dışında ekstra renklerdir.

NOT **.tiff** formatı **duetone** renk sistemini desteklemez.

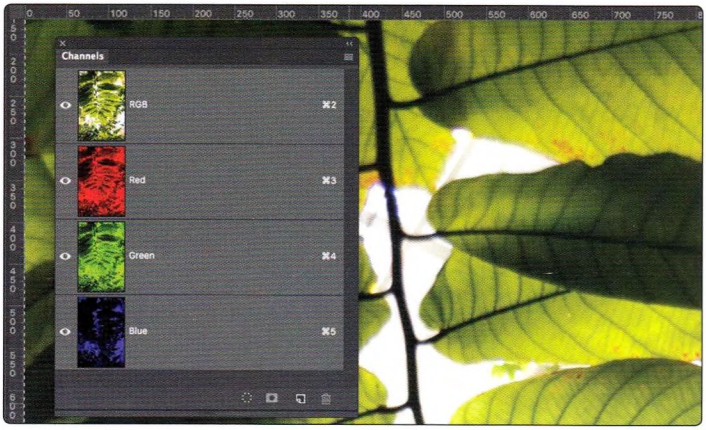
INDEXED COLOR

Grayscale bir görselde her bir piksel 8 bit'lik bir bilgiyle kaydedilmiştir.

Indexed Color modunda ise 8 bit'lik piksel 256 renk barındırır. Yüksek renk tonlamasına sahip bir görselde, sınırlı renk kullanıldığı için tonlar arasında gözün algılayabileceği bloklu geçiş oluşur.

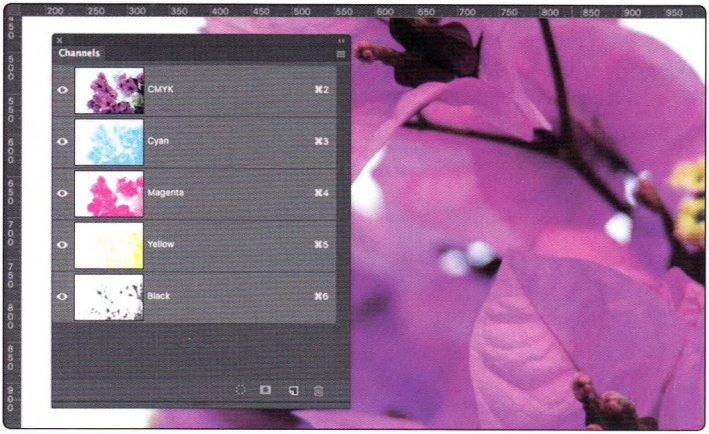
RGB Color

Fotoğraf makinesi, televizyon ve bilgisayar ekranı vb. görüntüleme cihazları RGB renk modu kullanır. **R:** Red/Kırmızı, **G:** Green/Yeşil, **B:** Blue/Mavi. Photoshop, RGB modundaki görsellerde 24 bit kullanır. Web ve interaktif medya da kullanılır. Web ortamından indirilen görseller, fotoğraf makinesiyle çekilen fotoğraflar RGB renk modundadır. Masaüstü yayıncılıkta ise **CMYK** renk moduna çevrilir.



CMYK

Baskı renk sistemi; **C:** Cyan/Mavi, **M:** Magenta/Kırmızı, **Y:** Yellow/Sarı ve **K:** Key/Black/Siyah renkleridir. Renk karışımları bu dört rengin kombinasyonlarından oluşur.



NOT

Bir görsel, **CMYK** renk modunda olsa da bilgisayar ekranının renk uzayı RGB'dir. Kısaca biz, CMYK bir görseli RGB olarak görüntülediğimiz için renk kaybı olur. CMYK modundaki görseller Photoshop'ta **PSD**, **TIFF**, **PDF**, **EPS**, **JPEG**, **DCS**, **Scitex CT** ve **Raw** formatlarında kaydedilir. Baskı renkleri olan C+M+Y'nin karışımları siyah rengi vermesine rağmen bu renk sisteminde ayrıca **K**, yani **Key Plate** *(Anahtar Tabaka)* olan siyah renk kullanılıyor. **Cyan**, **Magenta** ve **Yellow**'un karışımındaki siyah renk gri-siyah'tır. Saf siyah değildir. Bu nedenle özellikle metinlerin tam olarak okunabilmesi için ekstra siyah renk kullanılır.

Lab Color

Lab Color, bağımsız renk modudur. Photoshop; Lab modu, CMYK ve RGB renk mod'ları arasında değişim yaparken referans olarak kullanır. **Lab Mode**'da **L:** Lightness kanalını yani ışığı, **a:** kırmızı ve yeşil renklerin yapısını (negatif değerler yeşili, pozitif değerler kırmızı) kontrol eder. **b:** Mavi ve sarı renklerin yapısını (negatif değerler maviyi, pozitif değerler sarıyı) kontrol eder. **Lab Renk Modu**, Photoshop'ta **Blend Mode** seçenekleri çok daha gelişmiş olduğu için tercih edilmez.

Multichannel

Multichannel, **RGB** ve **CMYK** gibi standart ve özel bir renk modudur. Kullanıcı rengi ayarlayıp her bir kanalı dilediği gibi isimlendirebilir. Bu renk kanalı en çok karmaşık spot renklerden oluşan renkli fotoğraflarda aracı bir araç olarak kullanılır. Bu renk sistemiyle çalışırken, transparan maskeler veya ekstra renk kanalları vb. diğer görsellerde kullanmak üzere **PSD**, **Raw** vb. formatlarda saklanabilir. CMYK kadar olmasa da masaüstü yayıncılıkta kullanılan bir moddur. **Multichannel**'da **Channel** panelinde her renk için bir kanal bulunur. RGB ya da **CMYK** renk sisteminden farkı kompozit yani birleşik kanallar yoktur. O yüzden RGB ya da CMYK'dan Multichannel renk sistemine dönüşüm yapıldığında bazı renkler değişebilir.

Renk Modlarını Dönüştürmek

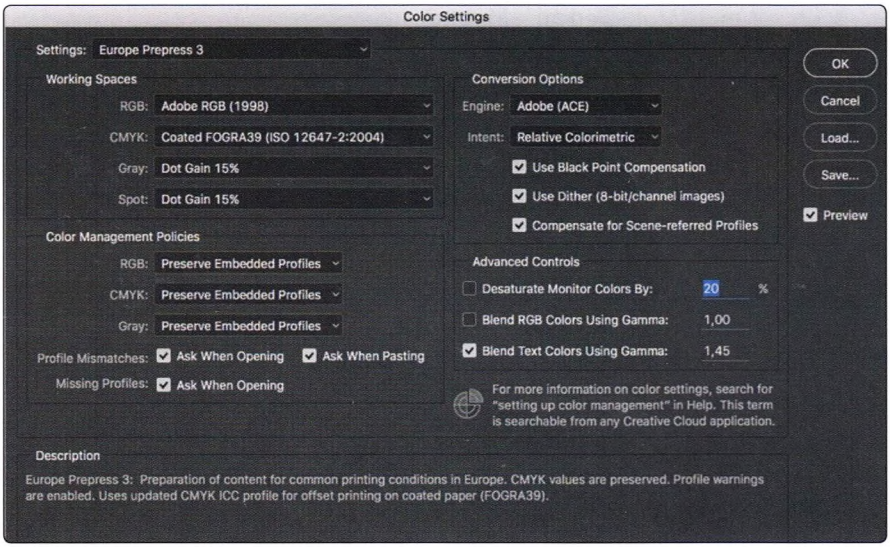
Görsel, orijinal renk modundan farklı bir moda dönüştürülebilir. Renk modu değiştiğinde görseli oluşturan renk değerleri değişir. Farklı renk uzaylarını barındıran iki renk sistemi arasında RGB'den CMYK moduna dönüştürüldüğünde pikselleri oluşturan renk değerleri kaybolabilir. İşlemin devamında görsel tekrar RGB renk moduna dönüştürüldüğünde bu kaybolan renk değerleri geriye gelmez.

Renk dönüştürmesi sırasında dikkat etmeniz gerekenler şunlardır:

1. Dönüştürme işleminden önce görüntünün yedeğini katmanlar açık konumdayken alın.
2. Dönüştürme işleminden önce katmanları, Layers paneli sağ üst köşedeki ok ile **Flatten Image** *(Görseli Birleştir)* komutuyla birleştirin.

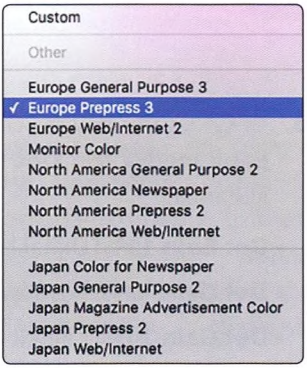
Renk Yönetimi ve Kalibrasyon

Renk yönetimi, bilgisayar ekranında RGB olarak görüntülenen CMYK renklerinin en iyi şekilde taklit edilebilmesi renk yönetimidir. **RGB Renk Gamutu / Evreni** ile **CMYK Gamutu / Evreni** arasındaki renk dönüşümündeki renk kayıplarını en aza indirmek için yapılır. Renk yönetimi, baskı kontrol şeridi ve densitometre kullanılarak yapılır ve bilimseldir. Şunu açıkça bilmek gerekir. Sürekli olarak renk kalibrasyonu yapılan bir iş planında bile ekrandaki renklerle hiçbir zaman baskıda aynı tonlar elde edilemez. Bununla birlikte en iyi renk profillleri kullanılsa dahi baskı sırasında kaliteli malzeme kullanmayan bir matbaada renk yönetiminden söz edilemez. Renk yönetiminin ilk olarak başladığı tasarım aşamasında Adobe Photoshop programın da renk ayarlarını aşağıdaki adımları takip ederek yapabilirsiniz.



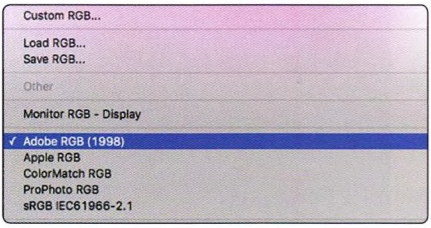
Edit/Color Settings seçin ve açılan panelde sağ bölümde yer alan **More Options** *(Daha Fazla Seçenek)* düğmesini tıklayarak, diğer saklı seçeneklerin de pencerede görüntülenmesini sağlayın.

1. **Settings** *(Ayarlar)*: Bu bölümde, Adobe programları haricinde QuarkXPress, FreeHand vb. uygulama programlarını kullananlar için **Adobe Bridge** yerine doğrudan Photoshop programında renk ayarlarının düzenlenebilmesi için uluslararası standart renk profilleri bulunmaktadır. **Europe General Purpose 3** renk sisteminin seçin.



2. **Working Spaces** *(Çalışmanın Renk Uzayı)*: Görsellerin hangi renk sistemine göre çalışmasını RGB, CMYK, Gri Ton ve Spot Renk ayarlarını içerir.

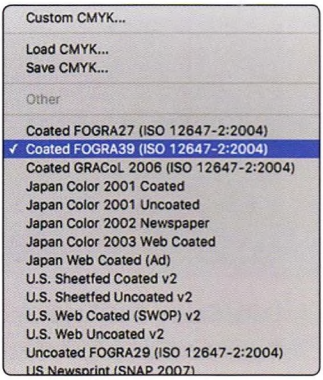
3. **RGB:** Web, Multimedya, Monitor, Ekran, Perde vb. gösterim için kullanılan renk standardı olmuştur. Bu bölümden seçilen renk sistemi görüntülenen renk genişliği/gamut tercihinin seçimi için kullanılır. Adobe RGB 1998 olarak seçin.



4. **CMYK:** Basılı medya için tasarlanan her görsel, CMYK renk profillerini içerir. Baskı teknolojisi çeşitleri ile kağıt ve boya cinslerine göre tercih yapılması gerekir.

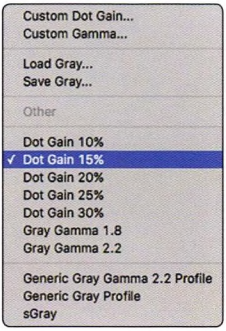
   Coated Fogra 39 (ISO 12647-2: 2004)'i seçin.

   Basılı medyada iki farklı çeşit kağıda göre renk profil ayarlaması yapılır. Bunlar; **Uncoated** / 1. hamur, gazete kağıdı vb. emici kağıtlar ve **Coated** / mat, parlak kuşe emici olmayan kağıtlardır.



NOT Matbaa ve gazetelerin kendilerine özel renk profilleri olduğunu unutmayın. Gazetelerin web sitelerinden bu profilleri edinebileceğiniz gibi çalıştığınız matbaaya da mutlaka sorun.

5. **Gray:** Siyah / Beyaz / Gri görsellerin renk ayarlarını içerir. Basılı medya için **Dot Gain** *(Nokta Şişmesi)* seçenekleri kullanılır.



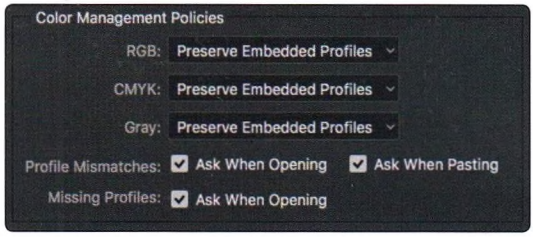
   - **Dot Gain 10%:** Dijital baskı üniteleri.
   - **Dot Gain 15%:** Kuşe kağıt baskıları.
   - **Dot Gain 20%:** Kaliteli 1. hamur kağıtlar.
   - **Dot Gain 25%:** Kötü I. hamur / Kaliteli 3. hamur kağıtlar.
   - **Dot Gain 30%:** 3. hamur kağıt.

   Gazete baskıları web/internet, *monitör/ekran/perde* vs. görsel medya çalışmaları için aşağıdaki profiller seçilmelidir.

   - **Gray Gamma 1.8:** Macintosh OS ekran standardı.
   - **Gray Gamma 2.2:** Windows ekran standardı.

6. **Spot:** Basım için ekstra spot renklerin **Dot Gain...** (Nokta Kazancı/Nokta Şişmesi/Nokta Büyümesi) eçeneklerini içerir.

7. **Color Management Policies** *(Renk Yönetimi Davranışları)*: Görselleri açıp, kapatırken veya dokümanlar arası geçiş yaparken renk profillerinin yönetimi ayarlarını içerir.

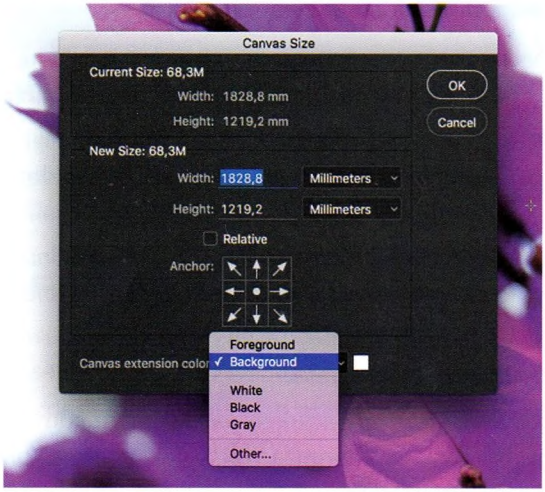


- **RGB, CMYK, Gray:** Off / Devre Dışı görsellerin renk yönetimi de devre dışı kalmış olur. Renk profili kullanmak istemiyorsanız bu seçeneği seçebilirsiniz.
- **Preserve Embedded Profiles** *(Atanmış Profilleri Koru)*: Görsellerin renk profillerini koruyarak mevcut renk tonlarıyla çalışmanızı ve baskı almanızı garantiler.
- **Convert to Working... RGB, CMYK, Gray** *(Çalışılan Renk Düzenine Dönüştür)*: Photoshop'ta açılacak tüm görsellere atanmış olan orijinal renk profillerini değiştirerek, sizin seçtiğiniz renk ayarlarına dönüştürülmesini sağlar.
- Profile Mismatches / Profil Uyumsuzluklarını göster.
- **Missing Profiles** *(Kayıp Profiller)*: Resimleri açarken ya da bir dokümandan diğerine yapıştırırken mevcut renk ayarlarınıza ters düşen renk profili uyuşmazlıkları konusunda uyarılmanızı sağlar. Renk profili uyuşmazlıkları konusunda bu bir güvenlik ağı niteliğindedir ve tüm kutuların işaretli olmasında fayda vardır.
- **Açarken Renk Profili**'ni *(Ask When Opening)* sor.

TUVAL SEÇENEKLERİ

Canvas'ın Türkçe karşılığı tuvaldir. **Canvas Size:** Tuvalin/Dokümanın boyutlarını değiştirmeyi sağlar. Ancak **Image Size** komutundan farklı olarak çalışma içindeki görselin boyutlarını değiştirmez. Görseli sabit tutarak dış bölümden ekstra alan ekler veya eksiltir.

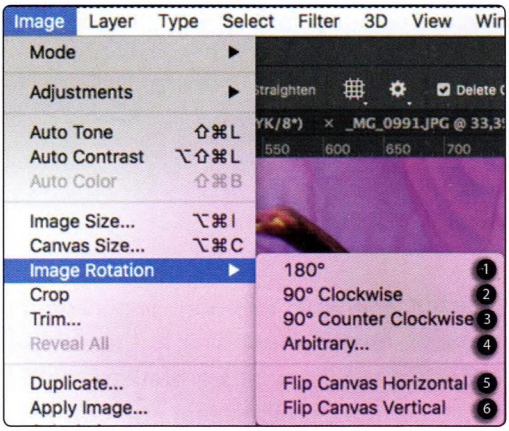
Current Size: Değişim uygulanmadan önceki en boy ve boyutu. **New Size:** Görselin yeni boyutu. Yanındaki açılır menülerde istenilen ölçü birimi seçilebilir. **Anchor:** Uzatılmak istenen kenarlar seçilir. **Örneğin;** görselin alt bölümünü uzatmak isterseniz, kuzey yönüne bakan oka tıklayarak height/yükseklik ölçüsünü girmenizdir. **Anchor** komutları ters işlem yapar.



1. Çalışma alanının piksel cinsinden ölçü birimi.
2. Açılacak yeni alan için boyutlar, bu bölüme eklenecek alanın ölçüsü yazılır.
3. **Relative** çalışma boyutunu sıfırlar ve sizin belirlediğiniz ölçüde boyutlandırmayı gerçekleştirir.
4. Yeni alanın hangi yönde açılacağı belirler.
5. Yeni alanını renginin seçildiği bölüm.

Tuvali Döndürmek

Photoshop'ta tuvali döndürdürken, görselin üzerinde yer alan katmanlar ve nesneler de birlikte döner. Komuta ***Image/Image Rotation*** menüsünden ulaşılır.



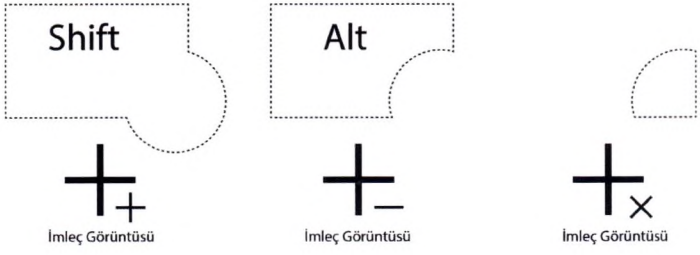
1. Çalışma alanını 180 derece.
2. Çalışma alanını saat yönünde 90 derece.
3. Çalışma alanını saat yönünün terisine 90 derece.
4. Saat yönüne veya saat yönünün tersine.
5. Görselin ters ayna görüntüsünü alarak-yatay.
6. Görselin ters ayna görüntüsünü alarak-dikey.

SEÇİM YAPMANIN PÜFLERİ

5

Photoshop'ta görseller üzerinde düzenleme yapabilmek için seçimlerle seçimlerin püf noktalarını bilerek çalışmak önemlidir. Düzenlenmek istenilen bölge üzerinde seçim araçlarını kullanarak seçimler yapılır. Böylece seçilen alan üzerinde renklendirme, kopyalama, yapıştırma, filtrelerle düzenleme vb. işlemler yapılabilir. Görseller farklı yapılarda oldukları için Photoshop'ta çok sayıda seçim aracı bulunur. Bu seçim araçlarının genel özellikleri aynı olsa da farklı seçme yöntemleri bulunur. Bu yöntemler üzerinden seçim yapmanın püf noktalarını sizlerle paylaşacağım.

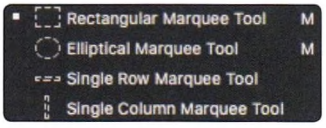
1. Seçim alanı, yalnızca seçim araçlarıyla taşınabilir.
2. Kontrol paneldeki seçeneklerden her zaman **1. seçenek** seçili olmalı.
3. Bu sembollerden 2.si, seçili olduğundan seçim alanına yeni seçimler ekler. Bunu **Shift** tuşuna basarak da yapabilirsiniz. 3.sü, seçili olduğunda seçim alanında seçim çıkartır, bunu **Alt** tuşuna basarak da yapabilirsiniz. 4.sü, seçili olduğunda seçim alanıyla yeni seçim alanının kesişim alanını seçer. Bu işlemi **Alt** ve **Shift** tuşlarına basarak seçimi yapabilirsiniz.



4. Seçimi **Alt** tuşuna basarak çoğaltabilirsiniz.
5. Katmanlar panelinde görselin bulunduğu kare içine **Pc:** Ctrl, **Mac:** Command tuşlarına basarak tıkladığınızda, katmandaki görselin kenarları hızlı bir biçimde seçilir.
6. Seçim yaptıktan sonra ***Select/Save Selection*** komutuyla seçimi kaydedin. Daha sonra ***Select/Save Selection*** komutuyla tekrar seçimi aktif hale getirin.

Geometrik Seçimler

Görseller üzerindeki geometrik hatlara sahip seçimler; **Rectangular Marquee**, **Elliptical Marquee**, **Single Row Marquee** ve **Single Column Marquee** araçları ile yapılır. Araçların klavye kısayol tuşu **M** harfidir. **Shift+M** tuşlarına bastığınızda araçların altında gizlenen diğer araçlara kısayoldan ulaşabilirsiniz. ***File/Open*** veya **Mini Bridge** ile görseli açtıktan sonra görseldeki geometrik şekle uygun olan aracı seçin.



Dikdörtgen-Kare Seçimler

Rectangular Marquee Tool *(Dörtgen Seçim Aracı)*, kare ve dikdörtgen seçimler yapılır. Çerçevedeki fotoğrafın tam olarak etrafına dikdörtgen yerleştirmek için sol üst köşesinden başlayarak seçimi gerçekleştirin.

Nesnenin ortasından itibaren **Alt** ve **Shift** tuşuna basarak aşağıdaki resimde görüldüğü gibi kare şeklindeki seçimi yapın.

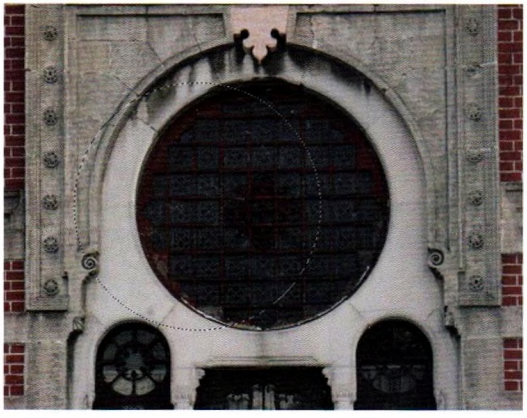
Her iki yolda da seçimi yaparken, bırakmadan önce **Space** tuşuna basıp seçimi istediğiniz alana taşıyarak boyutlandırmaya devam edin.

ELİPS-DAİRE SEÇİMLER

Elliptical Marquee *(Elips Seçim Aracı)* ile seçimi yaparken **Shift** tuşuna basarsanız daire formunda seçim yapar. **Shift** tuşuna basmadan elips seçim yapar.

Dairenin etrafına tam olarak yerleştirmek için **Pc:** *Ctrl+R*, **Mac:** *Command+R* ile **Cetveller**'i *(Ruler)* açtıktan sonra üst cetvelin ortasından tutarak çekin. Yatay

bir kılavuz çizgiyi nesnenin üst kenarına yerleştirin. Sağ kenardaki cetvelin ortasından tutarak çekin, dikey bir kılavuz çizgiyi nesnenin sol kenarına yerleştirin. Bu iki kılavuz ile çizginin kesiştiği yerden başlayarak seçim yapın. Nesnenin ortasından itibaren **Alt** ve **Shift** tuşuna basarak daire şeklindeki seçimi yapın.



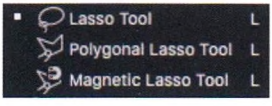
Her iki yolda da seçimi yaparken, bırakmadan önce **Space** tuşuna basıp seçimi istediğiniz yere taşıyarak boyutlandırmaya devam edin.

Tek Sütun ve Satır Seçimler

Single Row Marquee, **Single Column Marquee** araçları; özellikle web sitesi tasarımında arkaplan olarak kullanmak istediğiniz doku, renk geçişi vb. özel etkilerle çalışmanızı kolaylaştırır.

Serbest Seçimler

Lasso, **Polygonal Lasso**, **Magnetic Lasso** araçları ile serbest seçimler yapılır. Tüm seçim araçlarında geçerli olan kısayollar, bu araçlar için de geçerlidir. Araçların klavye kısayol tuşu **L** harfidir.



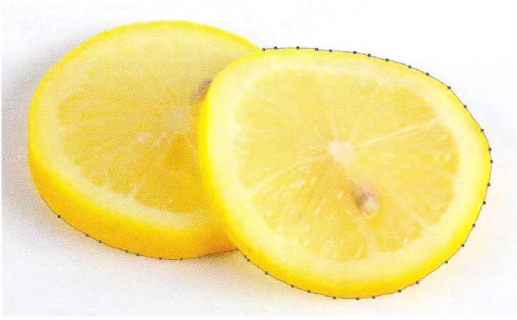
Lasso Tool *(Kement Aracı)*; sembolünden de anlaşıldığı gibi kement kullanır gibi serbest seçimler yapar. Daha çok görsel ve arkaplanın bir kısmını almak için kullanılır. Yandaki gibi fare ile tıkladıktan sonra elinizi kaldırmadan görselin etrafında seçimi gerçekleştirin. Problemli bölgeler olursa ve örnekte olduğu gibi fazladan bir alan seçilirse, **Alt** tuşuna basarak o bölgeleri daire içine alın ve seçimden çıkarın. Veya görselin üzerinden geçerken fazla yaklaşmış olabilirsiniz. **Shift** tuşuyla seçimle alan ekleyerek düzenleyebilirsiniz.

Polygonal Lasso *(Çokgen Kement Aracı)* ile her tıklamada düz hatlar oluşturduğu için, köşeli nesneleri kolaylıkla seçebilirsiniz. Nesnenin üst bölümünden başlayarak saat yönüne doğru seçimi daha kolay yapabilirsiniz.

İlk olarak görseli **Zoom Tool** *(Büyüteç Aracı)* ile yakınlaştırın. Nesnenin üst bölümüne **Polygonal-Lasso Tool** ile tıklayın ve kenarlarından tıklayarak ilerleyin.

Hata yaptığınızda klavyeden **Delete** tuşuna basarak son tıkladığınız yeri geriye alabilirsiniz. Başlangıç noktasına geldiğinizde ise aracın yanında küçük bir daire belirdiğinde tıklayarak seçimi aktif hale getirebilirsiniz.

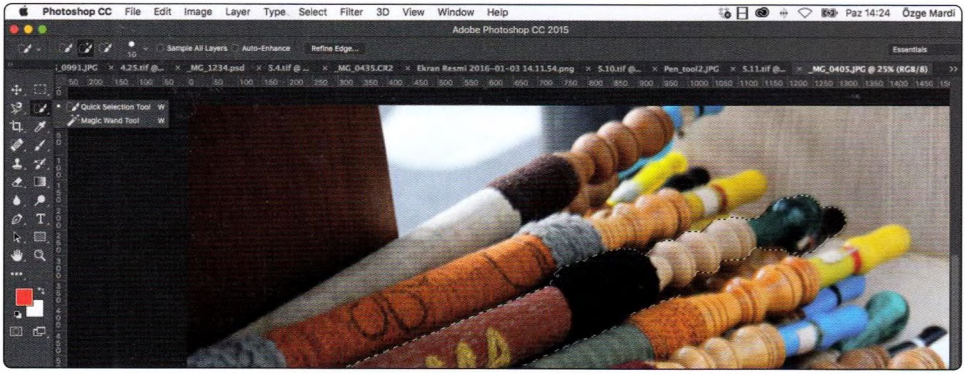
Magnetic Lasso *(Mıknatıslı Kement Aracı)*; görsel üzerindeki ton değerini dikkate alarak, renk piksellerine yapışır ve seçer. Bu araç, düz renk arkaplan üzerine yer alan nesneleri kolaylıkla seçer. Seçimi yaparken yine saat yönünü tercih edebilirsiniz.



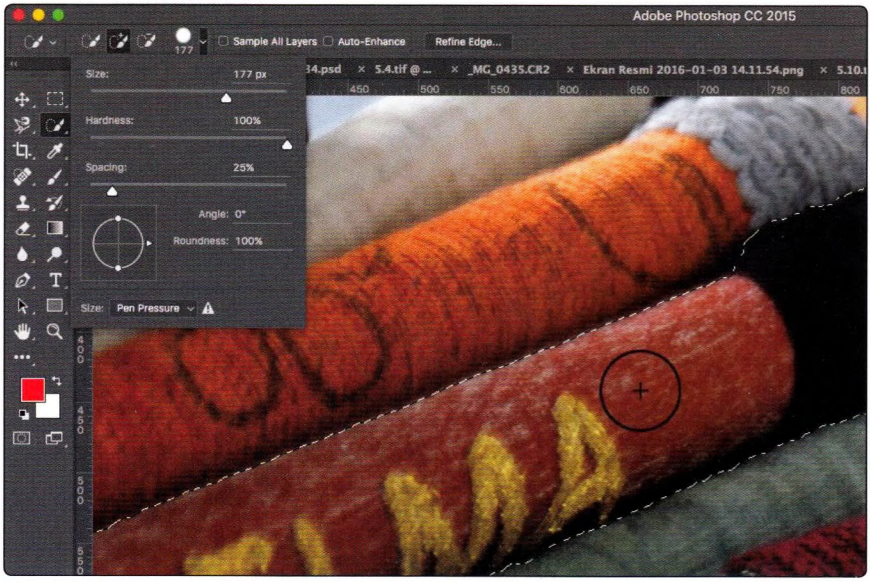
İlk olarak görseli **Zoom Tool** *(Büyüteç Aracı)* ile yakınlaştırın. Nesnenin üst bölümüne **Magnetic Lasso** ile tıklayın fareyi nesnenin etrafında tıklamadan gezdirin. Problem olursa klavyeden **Delete** tuşuna basarak geriye alıp düzeltebilirsiniz. Nesnenin kenarlarını düzgün olarak seçemiyorsa fare ile o kenarları düzelterek seçime devam edin. Başlangıç noktasına geldiğinizde ise aracın yanında küçük bir daire belirdiğinde tıklayarak seçimi aktif hale getirebilirsiniz.

Hızlı Seçimler

Quick Selection Tool ile **Magic Wand Tool**; hızlı seçimler yapan araçlardır. Her ikisi de görsel üzerinde seçilen bir renk pikselinin tonu veya ona yakın başka tonları hızlı bir biçimde seçer. Tek renk çalışmalarda da hızlı ve pratiklerdir.

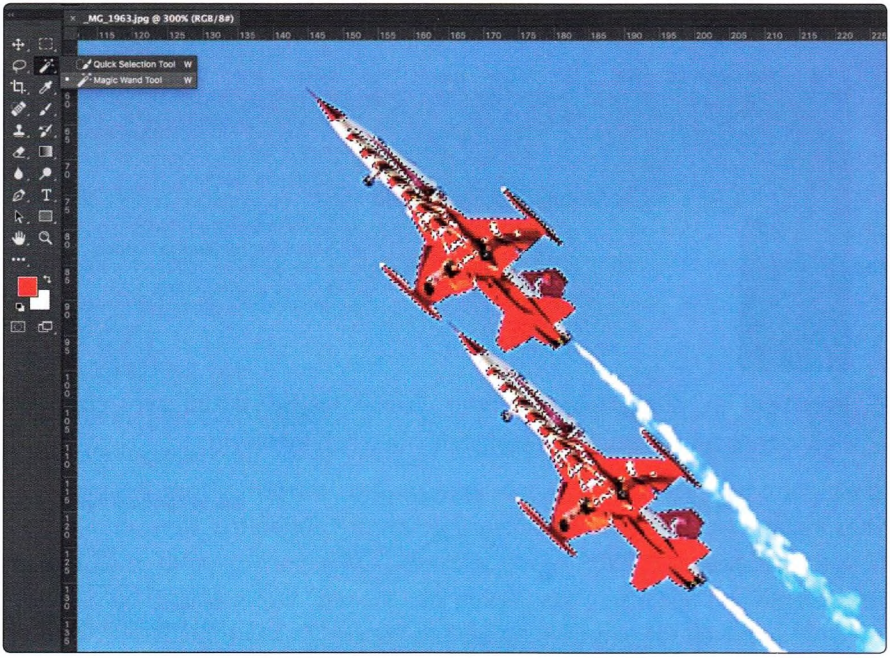


Quick Selection Tool, Kontrol panelde yer alan ayarlanabilir yuvarlak fırça ucuyla seçimi hızla yapar. Araç seçili iken sol tuşa basılı tutup tonlar üzerinde sürüklenirse, geniş kapsamlı seçimler yapar. Kontrol panelde **Brush** sembolüne tıkladığınızda aracın boyutlarını belirleyebilirsiniz. Aracın boyutu aynı zamanda seçim alanının boyutlarıyla orantılıdır. **Örneğin;** ayrıntılı seçimler için küçük boyutlu fırça kullanmalısınız.



Fırça ayarlarlarını yaptıktan sonra görsel üzerine geçtiğinizde fare, fırçanın boyutlarını görebileceğiniz bir daireye dönüşür. Bundan sonra hızlı bir biçimde seçimler yapabilirsiniz.

Magic Wand Tool tek tıklama mantığı ile renk piksellerini ve tonlarını seçer. Genellikle tek renkten oluşan veya aynı renkteki birden fazla nesneyi seçmek için kullanılır. Kontrol panelde yer alan **Tolerance** değeri ile seçilecek tonun kapsadığı piksel alanı belirlenir. **Tolerance** ideal değeri 32'dir.

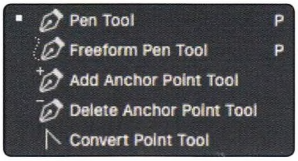


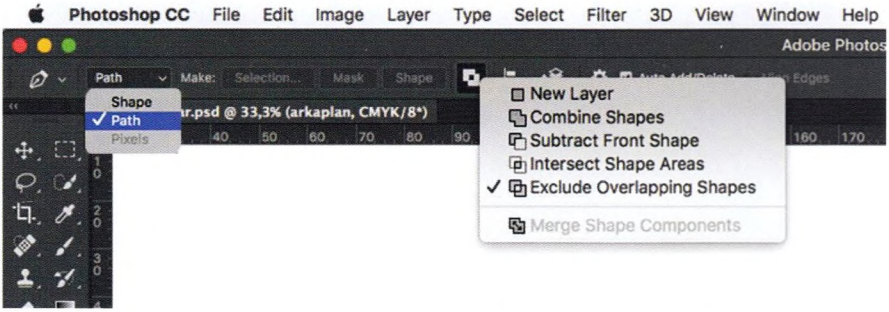
Değer arttıkça seçilmek istenilen tona yakın diğer tonlarda seçilir. Değer azaldıkça daha hassas ton seçimleri yapılır.

Magic Wand Tool ile en iyi seçimler; düşük **Tolerance** değeriyle, **Shift** tuşuyla eklemeler yapılarak gerçekleştirilir. Ya da istenilen renk pikseli seçildikten sonra ***Select/Similar*** komutuyla aynı renkteki tüm nesneler hızlı bir biçimde seçilir.

Pen Tool ve Yol Oluşturarak Seçim

Pen Tool *(Kalem Aracı)*; vektör çizim aracı ve seçim aracıdır. Kıvrımlı, köşeli, zig zag vb. farklı kenarlara sahip görselleri kusursuz bir biçimde seçime dönüştürür. **Pen Tool**'un seçim yapabilmesi için Kontrol panelden **Path** sembolünün aşağıda yer alan görseldeki gibi işaretlenmesi gerekir.





Pen Tool ile düz çizgiler, kıvrımlı çizgiler ve her ikisini aynı çizim içinde kullanabilirsiniz. Bunun için aşağıdaki görselleri inceleyin.

- **Düz Çizgi:** Herhangi bir yere **Pen Tool** ile tıklayın, **Shift** tuşuna basarak başka bir yere tıklayın. Ardından tekrar farklı bir noktaya tıklayarak ilerleyin. Başladığınız noktaya geldiğinizde **Path** *(Patika)* kapanır. **Pc:** *Ctrl+Enter*, **Mac:** *Command+Enter* tuşlarıyla seçime dönüştürün.
- **Eğri Çizgi:** Herhangi bir yere **Pen Tool** ile tıklayın, ikinci noktaya tıkladığınızda fareyi bırakmadan çekin. Çizgi bir yay şeklinde eğrilecektir. İstenilen konuma geldiğinde bırakın. Farklı bir noktaya tıklayıp yay şeklindeki çizginin devam

etmesini sağlayın. Başladığınız noktaya geldiğinizde **Path** *(Patika)* kapanır. **Pc:** *Ctrl+Enter*, **Mac:** *Command+Enter* tuşlarıyla seçime dönüştürün.

- **Düz ve Eğri Çizgi Birlikte:** Herhangi bir yere **Pen Tool** ile tıklayın, ikinci noktaya tıkladığınızda fareyi bırakmadan çekin. Çizgi bir yay şeklinde eğrilecektir. İstenilen konuma geldiğinde bırakın. **Alt** tuşuyla bu noktaya bir kez tıklayın. Ardından **Shift** tuşuna basarak tekrar farklı bir noktaya tıklayın düz çizgi çizecektir. Başladığınız noktaya geldiğinizde **Path** *(Patika)* kapanır. **Pc:** *Ctrl+Enter*, **Mac:** *Command+Enter* tuşlarıyla seçime dönüştürün.

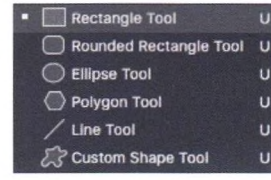
NOT **Shift** tuşu 15-30-45-60-75-90 derece gibi dik açılarla çizginin dik olmasını sağlar. Düz çizgiden sonra gelen kavisli çizgiler için **Alt** tuşuyla **path** noktasına tıklamanıza gerek yoktur. Eğri çizgilerden sonra gelecek olan düz çizgiler için en son eklediğiniz **path** noktasına **Alt** tuşuyla tıklayın.

Aşağıdaki uygulama için görsele mümkün olduğunca yaklaşarak, tepe noktasına bir kez tıklayarak seçim işlemine başlayın. Saat yönünde çizimi gerçekleştirin. **Unutmayın;** eğri çizgilerle çalışırken **Alt** tuşuna basmanıza gerek yoktur. Düz çizgiye geçmeden son noktaya **Alt** tuşuyla basın ve devam edin.

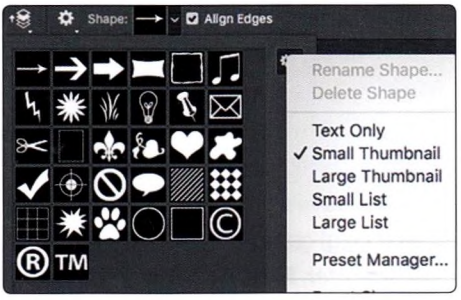
Başladığınız noktaya geldiğinizde **Path** *(Patika)* kapanır. **Pc:** *Ctrl+Enter*, **Mac:** *Command+Enter* tuşlarıyla seçime dönüştürün.

NOT Diğer **Pen Tool** ile ilgili ayrıntılı bilgi için **8. Bölümü** inceleyebilirsiniz.

Shape *(Şablon Araçlar)*'ı aynı **Pen Tool** gibi seçim için kullanılabilirler. Şekli çizdikten sonra **Pc:** *Ctrl+Enter*, **Mac:** *Command+Enter* tuşlarıyla seçimi uygulayın.



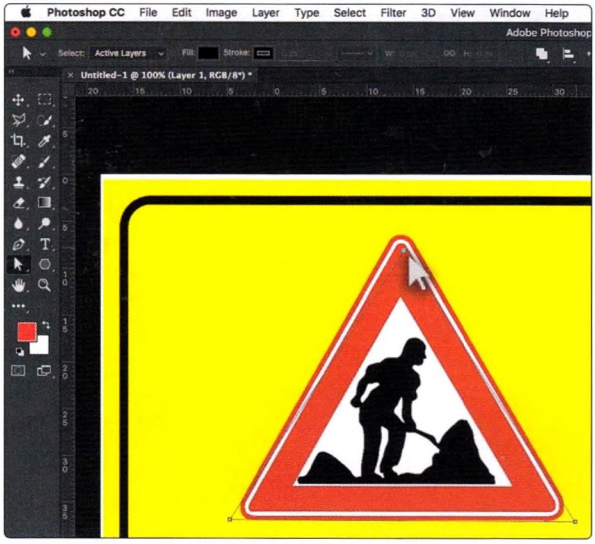
1. **Pen Tool** aracında olduğu gibi **Kontrol** panelden **Paths** seçeneğini işaretleyin.
2. **Custom Shape Tool** sembollerini de aynı şekilde seçim olarak kullanabilirsiniz.
3. Bu panelin menüsünün alt bölümünde daha fazla **Shape** sembolüne ulaşabilirsiniz.



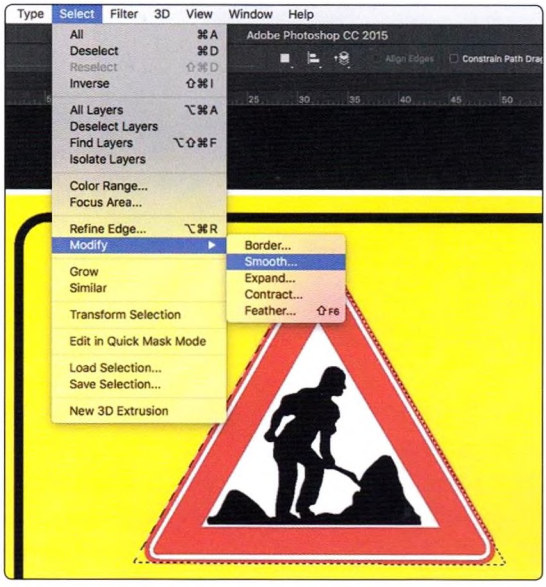
4. Bu bölümdeki sembollerle birden fazla şekille işlem yaparken; birbiriyle birleştirme, birbirini kesme, birbirinin birleşim alanını seçme gibi işlemler yapar. Bu ayarlardan sonra çizimleri yapın. Ardından **Pc:** *Ctrl+Enter*, **Mac:** *Command+Enter* tuşlarıyla seçime dönüştürün.

Görsellerle çalışırken farklı geometrik kenarlara sahip seçimler yapmak isteyebilirsiniz. Bunun için **Shape** araçlarını kullanırken **Kontrol** panelden bazı ayarlar yapmanız gerekir.

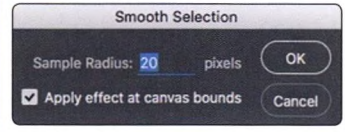
Örneğin; üçgen bir seçim için **Polygon Tool** *(Çokgen Aracı)*'nı seçtikten sonra Kontrol panelden **Sides** *(Kenar)* **3** olarak belirleyin. Çizimi yapın. Ardından **Pen Tool** araçlarının altında yer alan **Direct Selection Tool** *(Direkt Seçim Aracı)* ile **Path** noktalarını tam olarak istediğiniz yere konumlandırın.



Bu düzenlemeden sonra **Pc:** *Ctrl+Enter*, *Mac: Command+Enter* tuşlarıyla seçime dönüştürün.



Peki, kenarları yuvarlak bir üçgen seçmek isterseniz bunu nasıl yaparsınız? Bunun içinde yine yukarıda gördüğümüz gibi üçgeni çizip seçime dönüştürün. ***Select/Modify/Smooth*** ile yapabilirsiniz.



NOT **Shape / Şekillerle** ilgili ayrıntılı bilgi için **8. Bölümü** inceleyebilirsiniz.

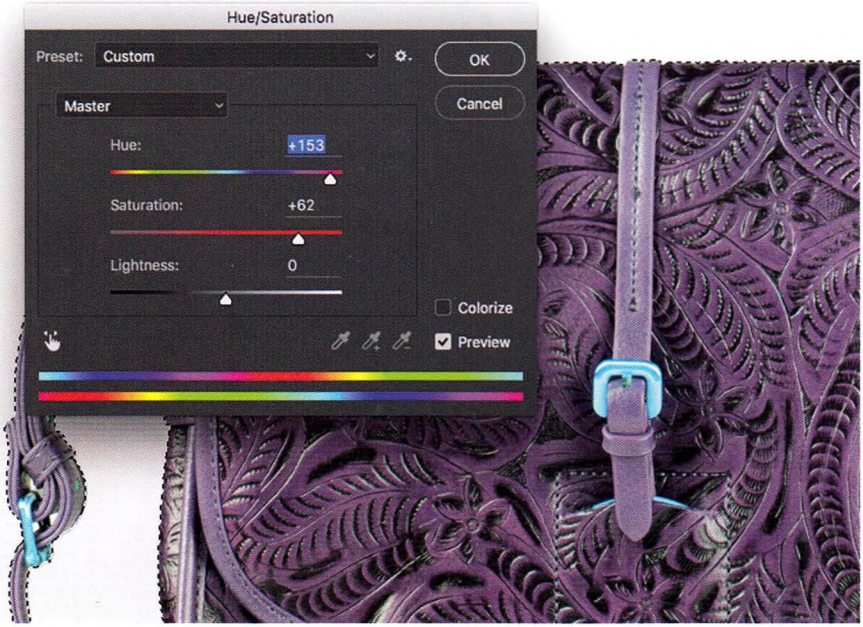
İLERİ DÜZEY SEÇİM: COLOR RANGE VE REFINE EDGE

COLOR RANGE

Color Range, tüm renk piksellerini ve tonlarını ayrıntılı olarak seçebildiği için ileri düzey seçim olarak karşımıza çıkar. ***Select/Color Range*** menüsüyle ulaşabilirsiniz. Bu komutu, resim üzerindeki bir rengi değiştirmek istediğinizde kolaylıkla uygulayabilirsiniz.

Color Range paneli açıldığında görselin altındaki **Selection** seçeneğini seçin. Ardından seçmek istediğiniz bölgeye tıklayarak nesnenin siyah-beyaz görüntülenmesini sağlayın. Daha fazla piksel alanını seçmek için sağ bölümde yer alan damlalık aracının + sembolü olan araçla görseli seçmeye devam edin. Bu işlemleri yaparken **Fuzziness** değerini arttırdığınızda seçilen piksellerin alanı da artar. Böylelikle nesnenin seçmek istediğiniz bölgelerin tamamı beyaz olana kadar devam edin. Ardından paneli **OK** ile onaylayın. *(İşlemi tersine çevirmek isterseniz zemini de seçebilirsiniz, bunun için paneldeki **Invert** kutusuna tıklayın.)*

Devamında ***Select/Modify/Feather*** ile kenarlarına yumuşatma vererek. **Pc:** *Ctrl+J*, **Mac:** *Command+J* ile bu seçili alanı yeni bir katmana kopyalayalım. Rengini değiştirmek için; ***Image/Adjustments/Hue/Saturation*** komutunu çalıştırın. **Hue** değeriyle istediğiniz rengin tonunu, **Saturation** ile renk parlaklığını düzenleyin.



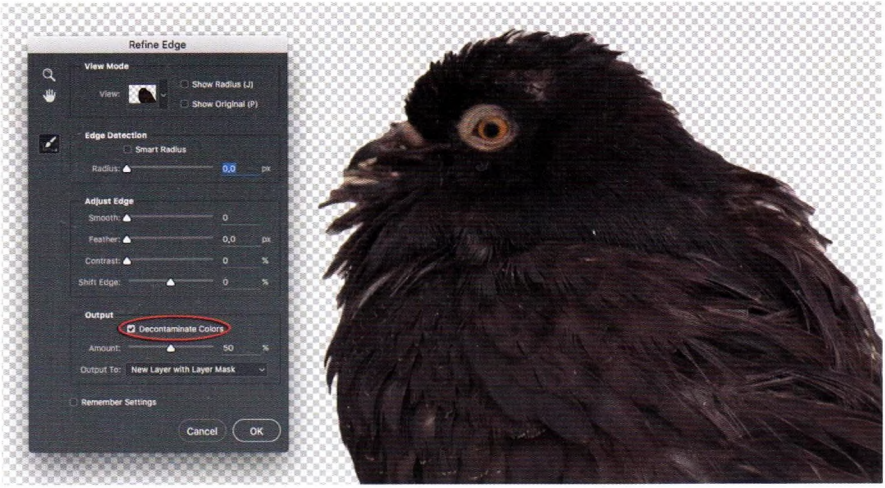
REFINE EDGE

Saç ve tüy gibi ince yapılardaki nesneleri seçmek daima zordur. Şimdiye kadar öğrenmiş olduğumuz seçim araçlarıyla bu tür nesneleri seçmek ne yazık ki pek mümkün değil. Photoshop CS4 öncesinde **Extract** komutuyla buna benzer seçimleri yapabiliyorduk. CS5 versiyonuyla birlikte **Refinde Edge** ise **Extract**'tan çok daha gelişmiş ve kolay bir panel olarak karşımıza çıktı. **Refine Edge**, görseli seçerken aynı zamanda arkaplanına düz bir zemin rengi yerleştirir veya şeffaf olarak düzenler.

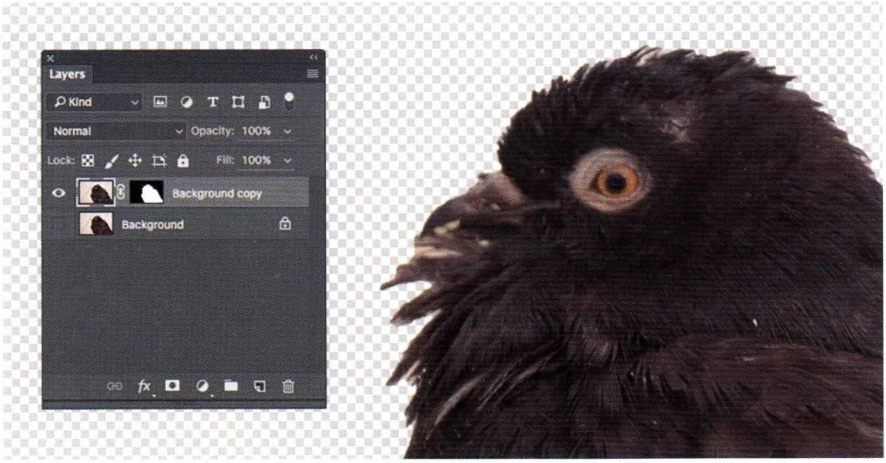
Select/Refine Edge komutunun açılabilmesi için görsel üzerindeki nesneyi **Quick Selection Tool** aracıyla düzgün bir biçimde seçin. Ardından komutu çalıştırın.

View bölümünden arkaplana uygulamak istediğiniz rengi veya seçtiğim gibi **On Layers/Şeffaf** olarak belirleyin.

Edge Detection bölümü ile seçimin kenarlarını mümkün olduğunca yumuşatın. Yeterli gelmediyse hemen alt bölümündeki **Adjust Edge** bölümünden **Smooth** *(Yumuşaklık)* değerini arttırın. Tüm bu düzenlemeleri yaparken görsel üzerinde birebir olarak görüntülendiği için istediğiniz gibi düzenleyin. Dikkat etmeniz gereken şey; tüylerin çok fazla bozulmamasıdır.



Bu fotoğrafta çok fazla olmasa da, arkaplan renginin görsel üzerine yansıması çok sık karşılaştığımız bir görüntü. **Output** bölümünden **Amount** değerini arttırarak bu istenmeyen renklerden kurtulabilirsiniz. Ayrıca **Output to: New Layer with Layer Mask** *(Maskeleyerek Yeni Katman Oluştur)* seçeneğini de seçerseniz, çalışmanıza daha kolay devam edersiniz.



Paneldeki ayarları **OK** ile onayladığınızda, yeni bir katmanda arkaplanı şeffaf, aynı zamanda maskelenerek düzgün bir biçimde seçilen nesne karşınıza gelir.

Seçim Menüsüyle Çalışmak

Tamamını Seçmek

Select üst menüsünde seçimlerle ilgili komutlara ulaşabilirsiniz. Bir görselin tamamını seçmek isterseniz ***Select/All*** komutunu çalıştırın. **Pc:** *Ctrl+A*, *Mac: Command+A* kısayoluyla da hızlı bir biçimde tamamını seçebilirsiniz.

Seçimi İptal Etmek

Seçili bir alanı iptal etmek istiyorsanız, seçim aracıyla herhangi bir alana tıklayabilirsiniz. Fakat bu aynı zamanda riskli olabilir. Seçimi bıraktığınızı düşünürken, seçim aracı göremeyeceğiniz küçüklükteki bir pikseli seçer. Bu tek piksellik seçim daha sonra işlem yapmanıza izin vermez. Bunun yerine ***Select /Deselect*** komutu başlangıç aşamasında olanlar için kontrollüdür. **Pc:** *Ctrl+D*, **Mac:** *Command+D* kısayoluyla da hızlı bir biçimde seçimi iptal edebilirsiniz.

Ayrıca iptal edilen bir seçim tekrar geriye alınabilir. Bunun için ***Select/Reselect*** komutunu çalıştırın.

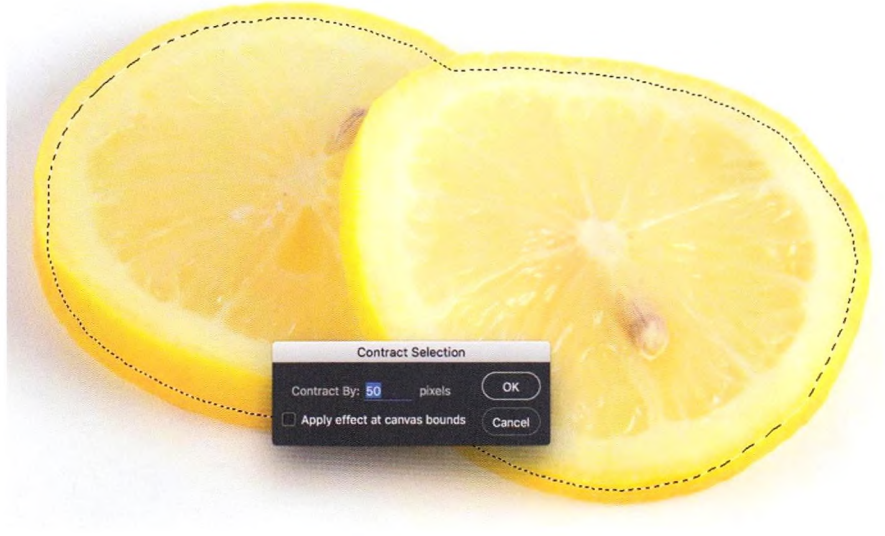
Genişletmek, Daraltmak, Yumuşatmak

Seçimlerle çalışırken bazen nesnelerin şekillerine göre seçim alanını genişletmek, daraltmak, yumuşatmak, köşesini kıvırmak isteriz. Photoshop'ta bu işlemler ***Select/Modify*** komutu altındaki komutlarla yapılır. Orantılı bir şekilde genişletme, daraltma, çerçeve ekleme, köşesini kıvırma ve yumuşatma işlemlerini kullanıcının girdiği piksel değerlerinde yapar. Bu komutların çalışabilmesi için öncelikle seçim araçlarıyla seçim yapın.

Seçimi Genişletme; Seçim araçlarıyla nesne üzerinde seçimi yaptıktan sonra ***Select/Modify/Expand*** komutunu çalıştırın.

SEÇİMİ DARALTMAK

Seçim araçlarıyla nesne üzerinde seçimi yaptıktan sonra ***Select/Modify/Contract*** komutunu çalıştırın.

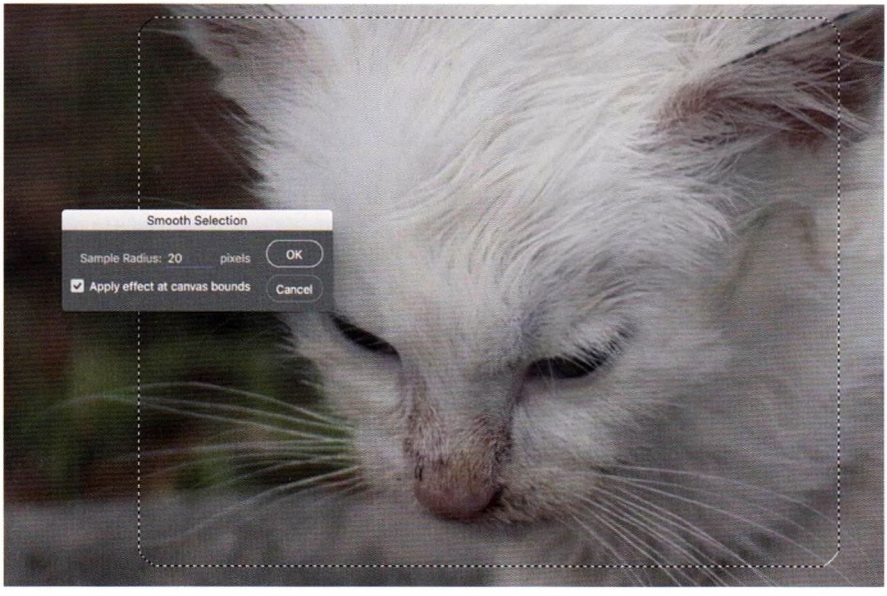


Seçime Çerçeve Eklemek

Seçim araçlarıyla nesne üzerinde seçimi yaptıktan sonra ***Select/Modify/Border*** komutunu çalıştırın.

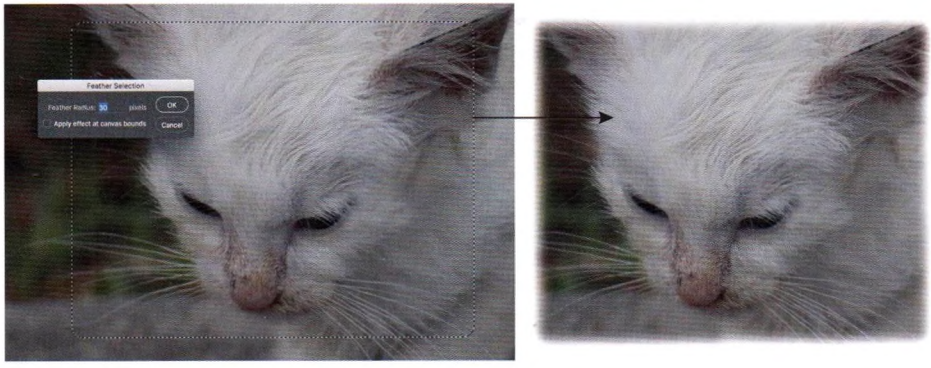
Seçimin Köşesini Kıvırmak

Seçim araçlarıyla nesne üzerinde seçimi yaptıktan sonra ***Select/Modify/Smooth*** komutunu çalıştırın.



Seçimi Yumuşatmak

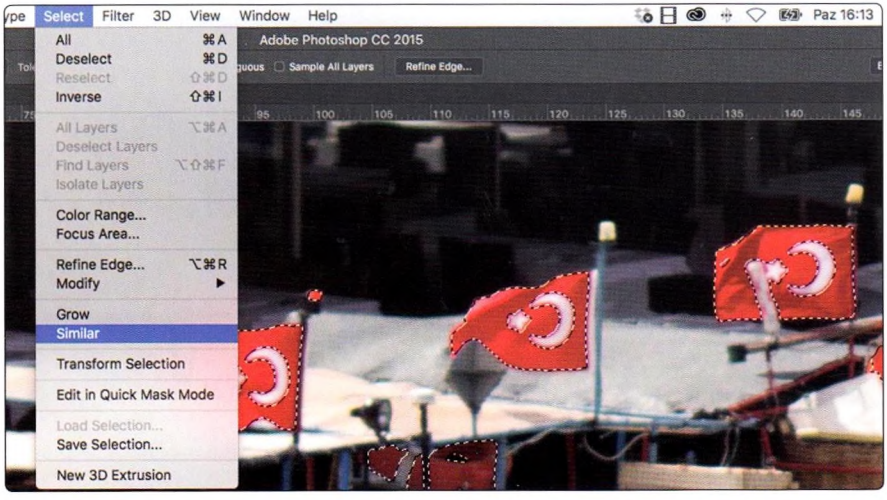
Seçim araçlarıyla nesne üzerinde seçimi yaptıktan sonra ***Select/Modify/Feather*** komutunu çalıştırın.



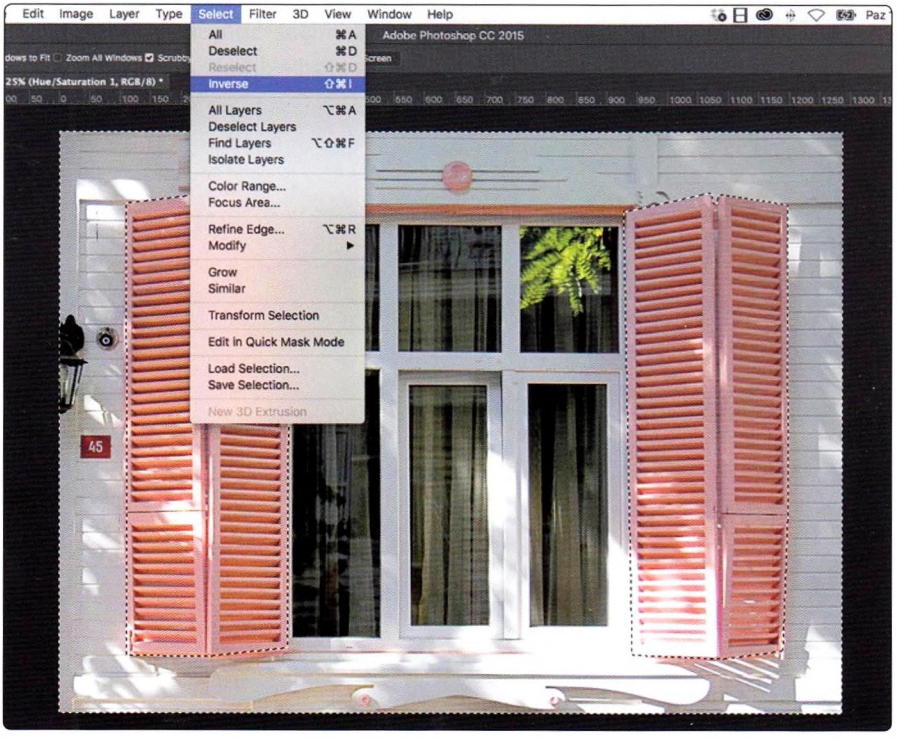
NOT **Modify** komutlarının hepsinde görselin boyutları önemlidir. **Örneğin;** web ortamı için hazırladığınız fotoğraf küçük boyutlu olacağı için bu komutlarda küçük sayılar kullanın.

Benzer Renk Piksellerini Seçmek, Tersini Seçmek

Photoshop'ta görselleri oluşturan benzer renk piksellerini hızla seçerek nesneyi seçmiş olursunuz. **Quick Selection Tool** veya **Magic Wand Tool** araçlarından biriyle nesneyi oluşturan renk piksellerinin bir kısmını seçip ***Select/Similar*** komutunu çalıştırın. Aynı renk tonları hızlı bir biçimde seçilir.



Bu komutun tam tersi olan ***Select/Inverse*** komutuyla, seçilen bölgenin dışında kalan bölgeyi seçebilirsiniz.



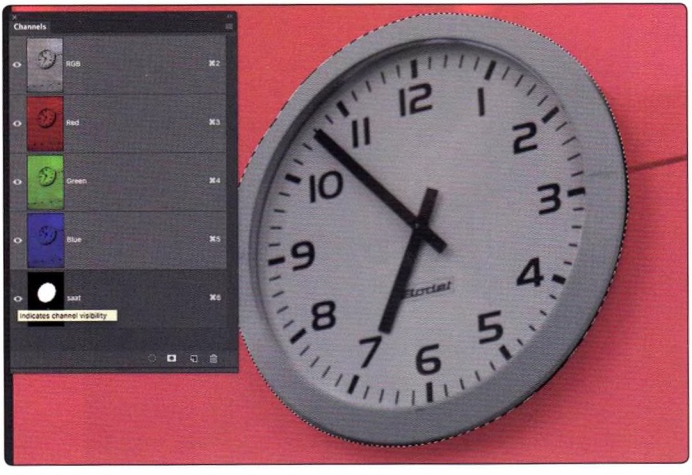
Seçim Alanını Düzenlemek

Seçim araçlarıyla çalışırken nesneyi seçtiğinizde seçim alanını döndürmek, daraltmak vb. işlemler yapabilirsiniz. ***Select/Transform Selection*** komutuyla, seçim etrafında transform kutusunu aktif hale getirebilirsiniz. Bu komutun ***Edit / Transform*** komutlarından farkı görsel üzerinde hiçbir değişiklik yapmadan yalnızca seçim alanını döndürebilir, genişletilebilir veya daraltabilir.

SEÇİMLERİ KAYDETMEK

Bir alanı seçtiğinizde seçim alanını kaydederek daha sonra tekrar kullanabilirsiniz. Seçim araçlarıyla istediğiniz alanı seçin. Ardından ***Select/ Save Selection*** komutuyla bu seçim alanını kaydedin.

Açılan **Save Selection** panelinde **Name** kısmına bir isim verin. **Channel** kısmında **New Channel** komutunu seçin. Aynı zamanda **Channels** paneline de **Alpha Kanalı** olarak kaydedilmesini sağlar. Seçili alanı iptal ederek çalışmanıza devam edin. Bu seçim alanına ihtiyaç duyduğunuzda ***Select/Load Selection*** komutuyla seçimi aktif ederek kullanın.

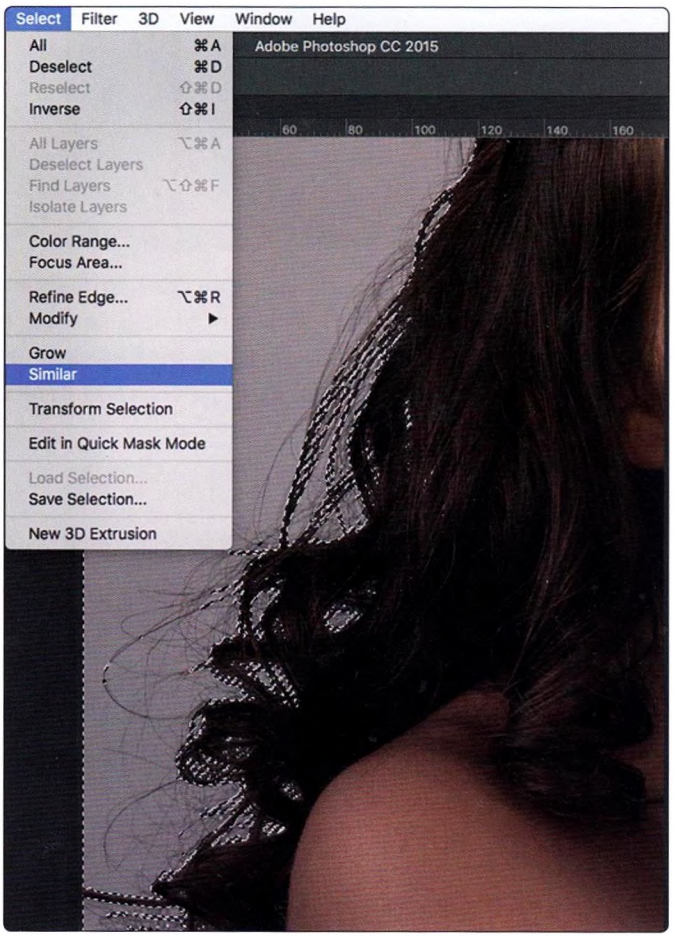


UYGULAMA 1: SAÇ SEÇİMİNİN PÜF NOKTALARI

Görsel üzerinde düz bir arkaplan rengi varsa, işlem daha kolay bir biçimde gerçekleşir. Öncelikle seçim yaparak uygulamaya başlayalım.

Adım 1: Arkaplanı **Magic Wand-Quick Selection Tool** gibi bir seçim aracıyla seçin.

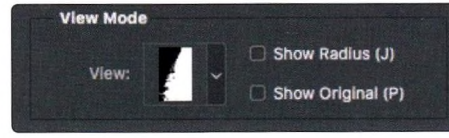
Adım 2: Aynı renk piksellerinin tam olarak seçilebilmesi için ***Select/Similar*** komutuyla saçın arasında kalan renkleri seçmesini sağlayın.



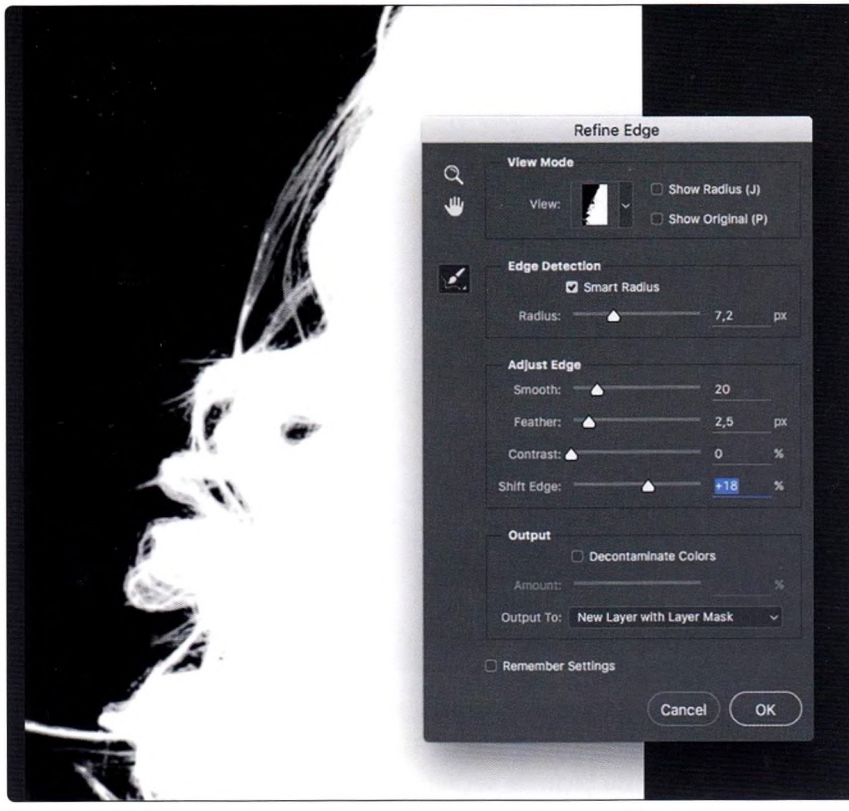
Adım 3: Saç alanını seçmek için ***Select/Inverse*** ile seçimin tersini, yani saçı seçin.

Adım 4: ***Select/Refine Edge*** komutunu çalıştırın.

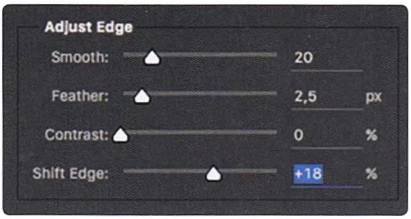
View Mode bölümünden, görseli kullanmak istediğiniz arkaplanı otomatik olarak seçebilirsiniz. Seçimin daha detaylı görünebilmesi için Black & White seçin.



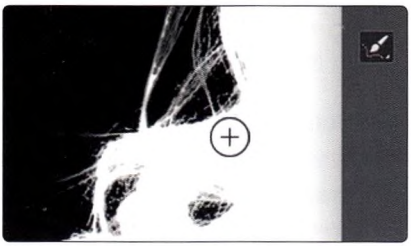
Adım 5: Seçimdeki detayları arttırmak ve kenarları daha detaylı bir biçimde düzenlemek için **Edge Detection** bölümündeki **Radius** değerini arttırın. Detayların daha fazla önplana çıkmasını isterseniz, **Smart Radius** seçeneğini işaretleyin.



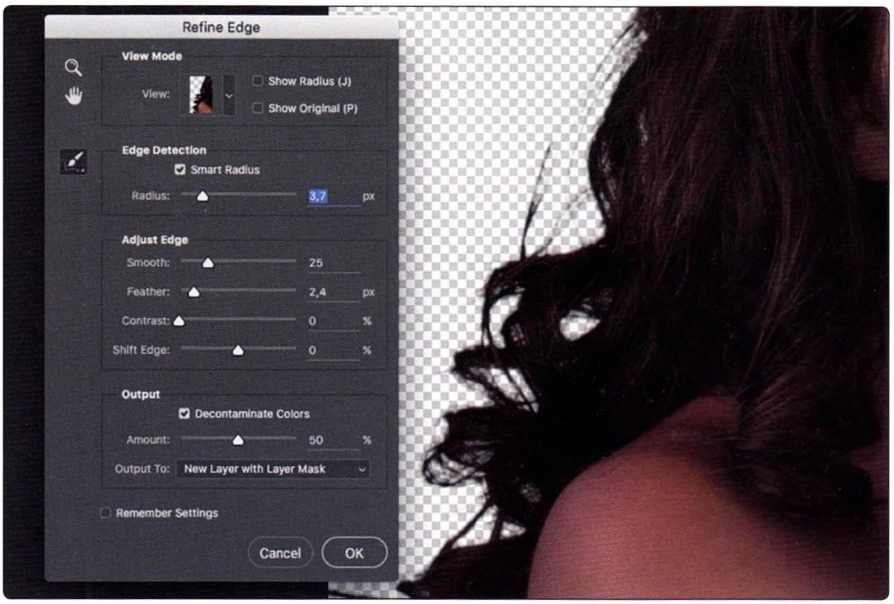
Adım 7: Yumuşak bir geçiş için **Smooth** değerini arttırın. Yine **Feather** seçeneğiyle kenarları yumuşatabilirsiniz.



Adım 8: Görsel üzerinde eklemek istediğiniz alanlar varsa, fırçayla üzerinden geçerek ekleyebilirsiniz. Çıkarmak istediğiniz alanlar için **Alt** tuşuna basarak fırçayla düzenleyin.



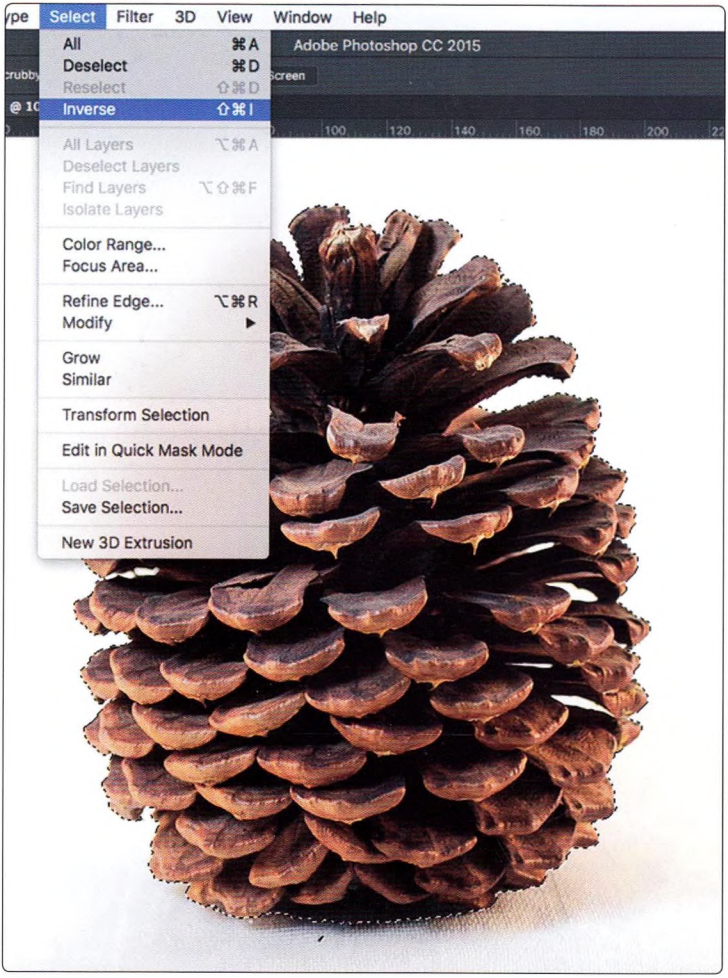
Adım 9: Son olarak şeffaf bir zemin üzerinde görüntülenmesi için **View Mode** bölümünden **On Layers** seçeneğini seçin.



OK komutuyla onayladıktan sonra Katmanlar panelinde maskeli yen bir katmanın oluştuğunu görürsünüz. Gördüğünüz gibi **Refine Edge** ile ince detaylar kusursuz bir biçimde seçilebiliyor.

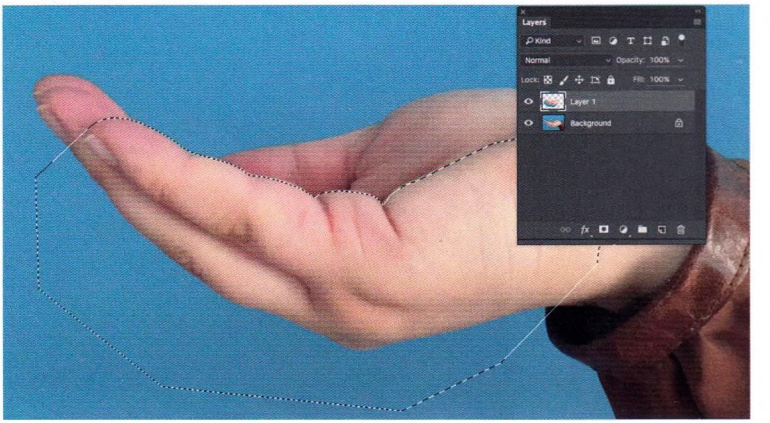
UYGULAMA 2: FOTOĞRAFLARLA KOLAJ ÇALIŞMASI

Adım 1: Kozalak fotoğrafının arkaplanını **Quick Selection Tool** ya da **Magic Wand Tool** ile seçin. ***Select/Inverse*** komutuyla kozalağı seçin. **Pc:** *Ctrl+C*, **Mac:** *Command+C* kısayoluyla kopyalayın.



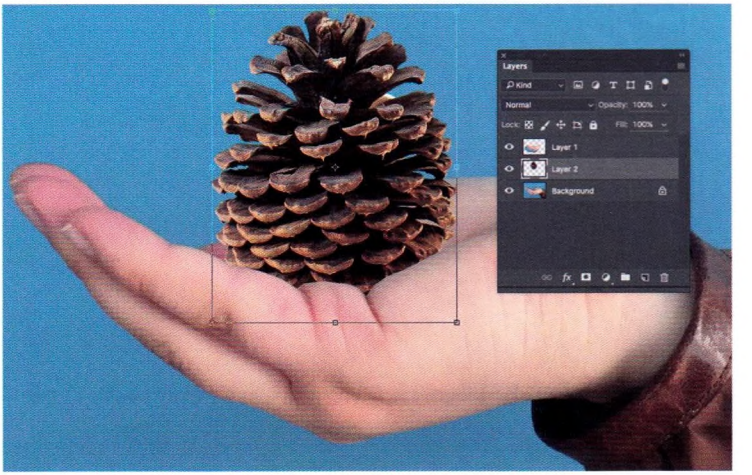
El fotoğrafını açın ve bu doküman üzerine **Pc:** *Ctrl+V*, **Mac:** *Command+V* kısa yoluyla yapıştırın.

Adım 2: Kozalak görselinin bulunduğu katmanın göz sembolüne tıklayarak kapatın. Kozalağı elin içine tam olarak yerleştirebilmek için elin önde kalması gereken bölümlerini **Lasso Tool** ya da **Polygonal Lasso Tool** ile aşağıdaki gibi seçin. Elin bulunduğu katman seçiliyken, **Pc:** *Ctrl+J*, **Mac:** *Command+J* kısa yoluyla yeni bir katmana kopyalayın. Daha sonra Katmanlar panelinde en üste taşıyın.



Adım 3: Kozalak katmanındaki göz sembolüne tıklayıp görünür olmasını sağlayın. **Pc:** *Ctrl+T*, **Mac:** *Command+T* kısayoluyla **Flip Horizontal** seçeneğiyle ters çevirin ki tam olarak yerleşsin.

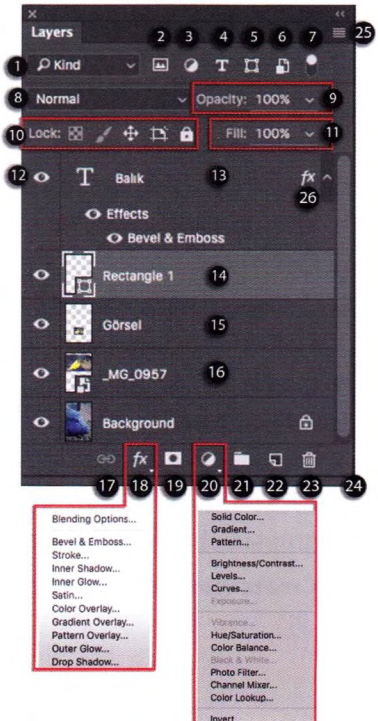
Son olarak aşağıdaki gibi kozalak fotoğrafını elin içine estetik bir biçimde yerleştirin.



KATMANLAR 6

Photoshop'ta çalışmayı kolaylaştıran katmanları şeffaf birer asetat kağıdı olarak düşünebilirsiniz. Katmanlarla çalışmak demek; her görselin farklı bir şeffaf kağıt üzerinde konumlanarak, birbirini etkilemeden kompozisyonun tamamını oluşturması demektir. Bu da çalışmayı kolaylaştırır. Görsel üzerinde istenilen değişiklikler, görselin bulunduğu katman seçilerek hızlı bir biçimde yapılır. Bu bölümde Photoshop'un en önemli yapısal özelliği olan katmanlar hakkında püf noktaları sizlerle paylaşacağım.

KATMANLAR PANELİNİN ANATOMİSİ



1. **Arama:** Katmanlar arasında arama yaparken; isim, renk, efekt gibi özelliklere göre filtreli arama yapılır.
2. **Filter for Pixel Layers:** Piksellerden oluşan katmanları bulur.
3. **Filter for Adjustment Layers:** Adjustment renk ayarlamaları uygulanan katmanları bulur.
4. **Filter for Type Layers:** Metinlerden oluşan katmanları bulur.
5. **Filter for Shape Layers:** Şekillerden oluşan katmanları bulur.

6. **Filter for Smart Objects:** Akıllı nesnelerle çalışılmış katmanları bulur.
7. **Turn Layer Filtering On/Off;** Arama ayarlarının yapıldığı tüm aramaları açar veya kapatır.
8. **Blending/Harmanlama Efektleri;** Katmanlar arasında farklı geçişleri düzenler.
9. **Opacity;** Harmanlama filtresi verilen katmanlardaki harmanlama efektini şeffaflaştırmak için kullanılır.
10. **Lock:** Katman Kilitleme Seçenekleri yer alır. **Lock Transparent Pixels;** Katman üzerindeki şeffaf alanları kilitler.
11. **Fill:** Seçili olan katmanı 0 görünmez ile 100 görünür, arasındaki değerlerde şeffaflaştırır.
12. **Göz Sembolü:** Bu sembol aktifse katmandaki görsel çalışma alanı üzerinde görünür. Sembol aktif değilse katmandaki görsel çalışma alanında görünmez.
13. **Metin Katmanı:** Photoshop'da metinlerle çalışırken, metnin katmanı "**T**" sembolü olarak gözükür.
14. **Sembol Katmanı:** Photoshop'da dikdörtgen, daire, yıldız vb. sembollerle çalışırken nesnenin bulunduğu katman bu şekilde görünür.
15. **Normal Katman:** Photoshop'da görsellerle çalışırken katman bu şekilde görünür.
16. **Smart Object** *(Akıllı Nesne)* **Katmanı:** Photoshop'da Akıllı Nesnelerle çalışırken katman bu şekilde görünür.
17. **Fx:** Katmandaki görsele, ışık, gölge, çerçeve verme vb. **k** stillerin yer aldığı katman stillerine ulaşılır.
18. **Link Layers:** Birden fazla katman **Shift** tuşuna basılarak seçildikten sonra **Link Layers** sembolüne tıklandığında katmanlar birbirlerine zincirlenir ve katmandaki görselleri taşımak ve işlem yapmak kolaylaşır.
19. **Add Layer Mask:** Katman seçiliyken bu sembole fare ile tıklandığında katman üzerinde maske oluşur.
20. **Create New Fill or Adjustment Layer:** Üst menüde yer alan ***Image/ Adjustments*** altındaki renk düzenleme komutlarına seçili katmana uygulamak için kısa yol olarak bu komutu kullanabilirsiniz.
21. **Create New Group:** Katmanlarla çalışırken birbiriyle bağlantılı dosyaları gruplamak için katmanlar panelinde klasörler oluşturur.
22. **Create New Layer:** Yeni katman oluşturur.

23.Delete Layer: Katmanı siler. Kısayolu klavyeden **delete** tuşudur.

24. Panelin köşesinden tutarak büyültüp küçültebilirsiniz.

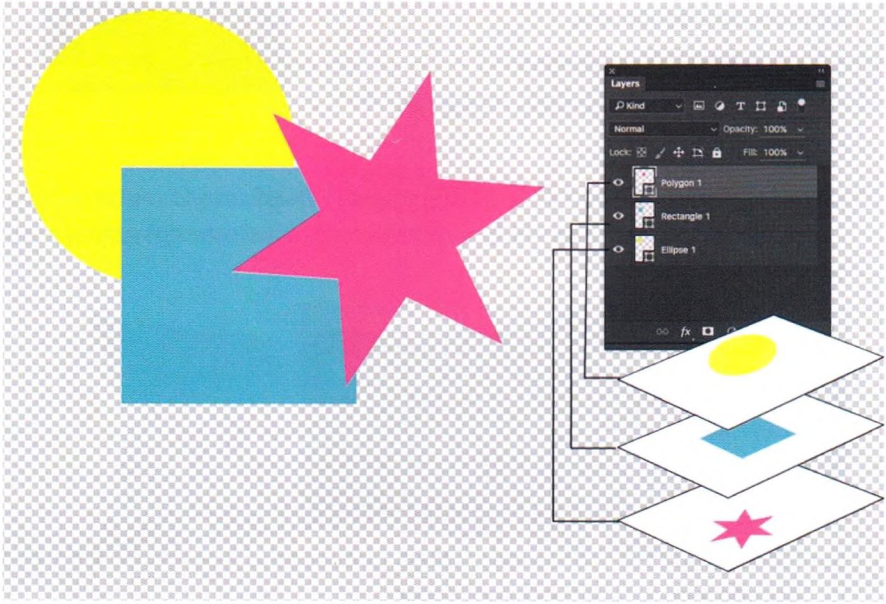
25. Panel Menüsünden, menü komutlarına ulaşılır.

Katmanların ortak özellikleri şunlardır:

1. **Layers** panelinde her katmanın başında bulunan göz sembolü katman görünürlüğünü düzenler.
2. Katmanı veya grubu silmek için; katman seçiliyken klavyeden **Delete** tuşuna basın.
3. Katmanları hızlı seçmek için; **Move Tool**'dayken Kontrol paneldeki **Auto Select** kutusunu işaretleyin.

KATMANLAR PANELİ İLE ÇALIŞMAK

Photoshop metinlerle, hazır şekillerle çalışırken otomatik olarak yeni katman açar. Çizim, boyama vb. işlemler yapmak için katmanı kendiniz oluşturursunuz.

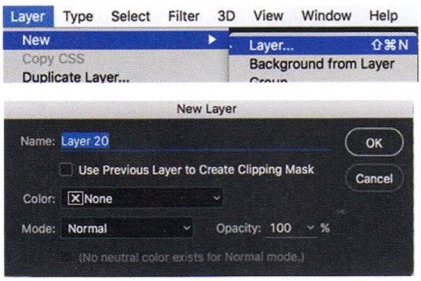


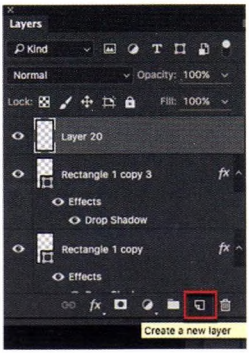
Yeni Katman Açmak

Bunun için işlemden önce **Katmanlar** panelinin sağ alt köşesinde yer alan **Create New Layer** sembolüne tıklayın. **PC:** *CTRL+Shift+N,*

Mac: *Command+Shift+N.*

Veya **Layer** seçeneklerinden farklı özelliklere sahip katman yapıları da oluşturabilirsiniz.



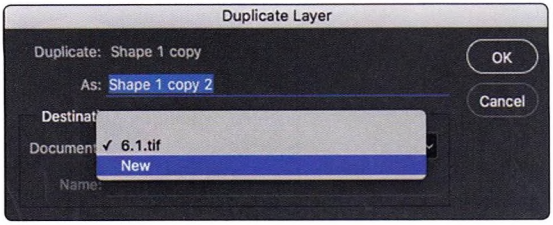


Katmanı Kopyalamak

Görselin bulunduğu katmanı kopyalayarak üzerinde farklı işlemler yapabilirsiniz.

- Katmanı aynı dokümana,
- Açık olan farklı bir dokümana,
- Yeni açılacak bir doküman içine de kopyalanabilir.

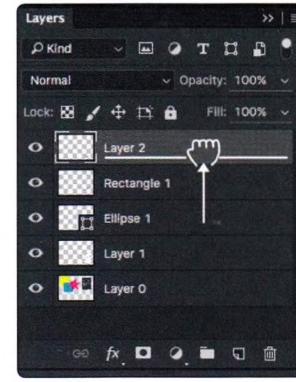
Bunun için katmana fare ile sağ tıkladığınızda **Duplicate** komutunu çalıştırın. Açılan panelde **Document** bölümünden kopyalamak istediğiniz yeri seçin ve onaylayın.



Bunların dışında **Pc:** *Command+J*, **Mac:** *Command+J* kısayoluyla katman hızlı bir biçimde yeni bir katmana kopyalanır.

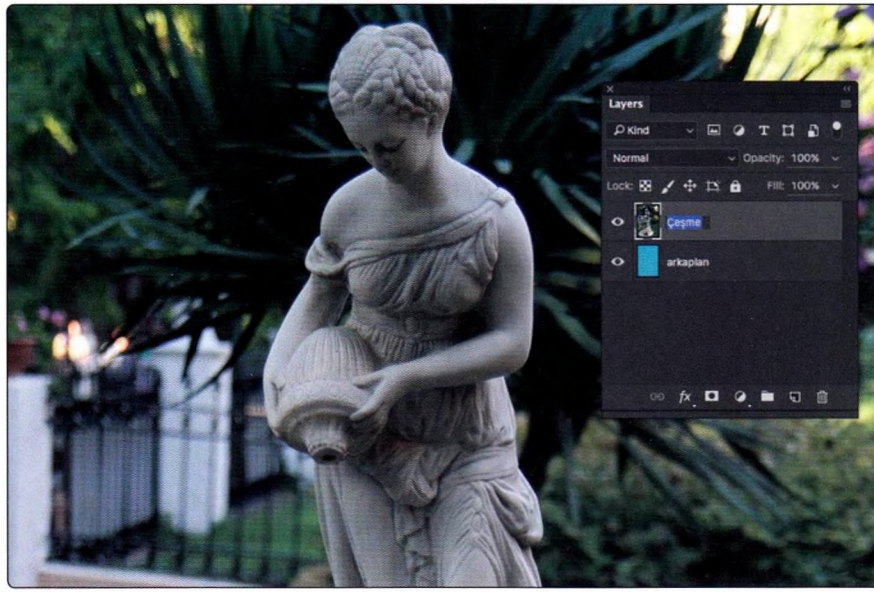
Katman Sıralaması

Kompozisyon üzerindeki görsellerin her birinin farklı katmanda olması bazen istenmeyen görünümlerin oluşmasına sebep olabilir. Bu aşamada katman sıralaması önemlidir. **Layers** panelinde her yeni eklenen katman bir önceki katmanın üzerinde konumlanır. Çalışma sırasında bu katmanları düzenlemeniz gerekir. Bunun için, katmanı tutarak alttaki veya üstteki katmanın çizgisinin olduğu yere sürükleyin.



Katman İsimlendirmesi

Katmanlar panelinde **Layer1**, **2**... yazan metnin üzerine çift tıklayıp katmana yeni bir isim vererek klavyeden **Enter** tuşu ile onaylayın.



ARKAPLAN KATMANI

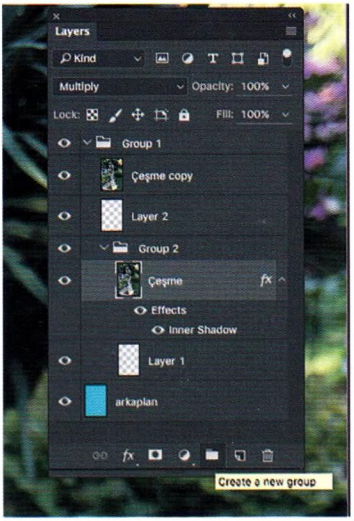
Photoshop'ta yeni bir doküman veya görsel açtığınızda, katmanlar panelinde tek bir katman vardır. Bu katman **Background** *(Arkaplan)* olarak kilitlidir. **Background** kilidi açılarak normal bir katman özelliklerine dönüştürülebilir. Bunun için Background katmanı üzerine fare ile çift tıklayın.

Açılan panelde **Name:** Katman ismi verin, **Color:** Katmana renk verin, **Mode:** Harmanlama efektlerinden birini seçebilirsiniz. **Opacity** *(Şeffaflık)* değerini ayarlayabilirsiniz. **OK** komutu ile paneli onayladığınızda background katmanı, kilidi açılarak normal bir katmana dönüşür.

Bir katmanı **Background** *(Arkaplan)* katmanına dönüştürmek için; katmanı seçin, ***Layer/New/Layer from Background*** komutunu çalıştırın. Katman kilitlenerek **Background** olur.

Yeni Katman Grubu Oluşturmak

Photoshop'ta çok sayıda katmanla çalıştığımızdan bahsetmiştik. Bu katmanlar çalışmanızı engellemeye başlarsa kendi içinde gruplamak gerekir. Birbirleriyle bağlantılı olan katmanları **Shift** tuşuna basarak seçin. **Layers** paneli altında **Create A New Group** *(Yeni Grup Oluştur)* sembolüyle yapabilirsiniz. Gruplar görselde olduğu gibi birbirlerinin altında yer alabilirler. Katmanları düzenler gibi gruplar da birbiri altında, üstünde veya içinde düzenlenebilir. Özellikle web tasarımında arayüz üzerindeki menü, düğme, görsel, metin gibi öğelere ait katmanların gruplanmasıyla düzenli bir çalışma ortamı sağlar.



Katman Kilitleri

Katmanlarla çalışırken sık karşılaştığımız, görsellerin hata ile silinmesi, boyanması vb. durumlarda katman kilitlerini kullanırız. Katman kilitleri Layers panelinde küçük semboller olarak yer alırlar.

Lock Transparent Pixels *(Şeffaf Pikselleri Kilitler)*; sadece görselin üzerinde boyama, filtreler vb. işlem yapmanıza izin verir. Görseli **Move Tool** ile taşıyabilir, **Transform** seçenekleriyle düzenleyebilirsiniz.

Lock Image Pixels *(Görsel Piksellerini Kilitler)*; görsel üzerinde boyama, filtreler vb. işlem yapmanıza izin vermez. Filtreler paneli kapalıdır. Boyama araçları çalışmaz. Görseli sadece **Move Tool** ile taşıyabilir, **Transform** seçenekleriyle düzenleyebilirsiniz.

Lock Position *(Konumu Kilitle)*; görsel üzerinde boyama, filtreler vb. her türlü işlem yapmanıza izin verir. Sadece bulunduğu yeri sabitler, görseli farklı bir yere konumlandıramaz, **Transform** gibi efektleri uygulayamazsınız.

Prevent Auto-Nesting İnto And Cut Of Artboards *(Artboard'ları Kilitle)*; Photoshop çalışma alanındaki Artboard'ları kilitler.

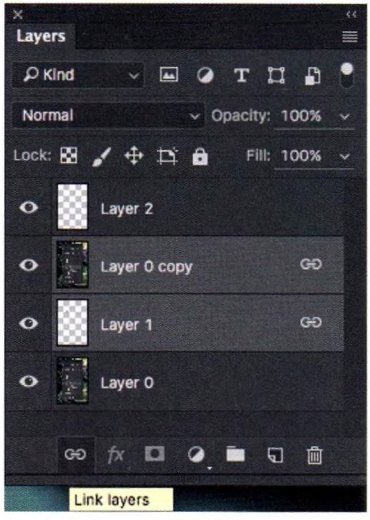
Lock All *(Tamamını Kilitler)*; görsel üzerinde boyama, filtreler, taşıma ve transform seçenekleri vb. işlem yapmanıza izin vermez. Bu komutla görseli bozmadan koruyarak çalışmanıza devam edebilirsiniz.

KATMANLARI ZİNCİRLEMEK VE DÜZLEŞTİRMEK

Görsel üzerindeki bir nesne, birden fazla katmandan oluşabilir. Böyle bir durumda görseli düzenlemek istediğinizde tüm katmanları tek tek seçip işlem yapmanız gerekir. Katmanları seçerek Layers paneli altındaki Link Layers / Katman Zinciri sembolüne tıklayın. Katmanların sağ bölümünde zincir sembolü eklenir.

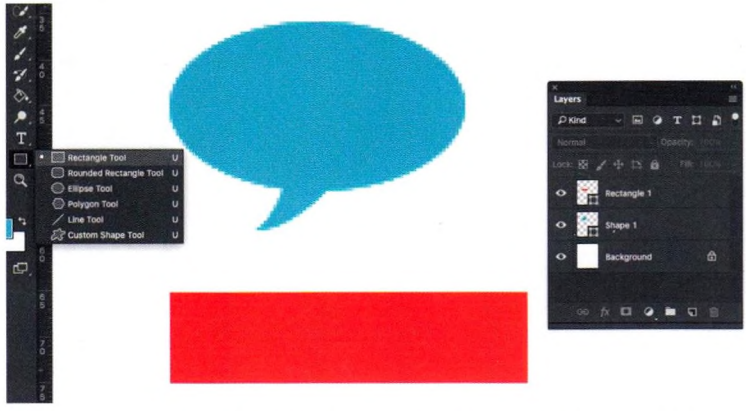
Çalışmaya devam ederken zincirli olan katmanlardan herhangi birini seçtiğinizde, diğer katmanlar otomatik olarak yapılan işleme dahil olur. Çok sayıda katmanı birbirine bağlayarak çalışmanızı kolaylaştırabilirsiniz. Bağlanan katmanları çözmek isterseniz, zincirli katmanlardan birini seçip **Layers** panelinin altındaki **Zincir** sembolüne tekrar tıklayın.

Çok sayıda katmanla çalışırken farklı bir yöntem daha kullanabilirsiniz. Bu komut için aynı görseli oluşturan katmanlar düzleştirerek tek bir katman yapılır. Fakat görüntü düzleştirildikten sonra tekrar aynı katmanlara ayrılmaz. Düzleştirme yapılırken gereksiz katmanlar atılır. Bu komutu görseli baskıya gönderirken ve bir başkasına vermeniz gerektiğinde yapabilirsiniz. Ayrıca çalışma sırasında görsel üzerindeki düzenleme işiniz bittiyse ve geriye dönmeyi düşünmüyorsanız katmanları düzleştirin. Bunun için **Shift** tuşuna basarak birleştirmek istediğiniz katmanları seçin. **Layer** panel menüsünden; **Flatten Image** komutunu seçin. Bu komutla tüm katmanlar Background katmanı olarak kilitlenecektir.



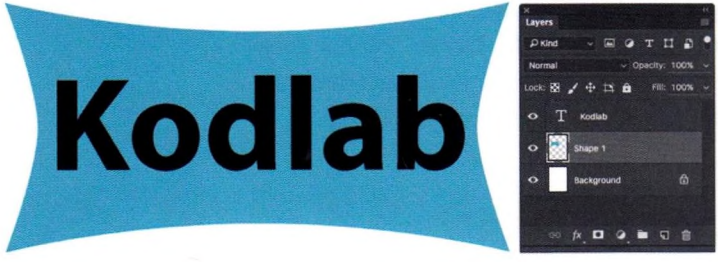
Şekil ve Metin Katmanları, Akıllı Katmanlar

Görsel üzerine araçlar panelindeki hazır şekilleri eklediğinizde veya **Pen Tool** ile vektör şekiller çizerken katmanlar paneline otomatik olarak **Shape Layer** *(Şekil Katmanı)* eklenir.



Zincir sembolüne tıkladığınızda Renk ve Şekil Maskesi birbirinden bağımsız olur. Vektör şekil maskesini **Path Selection Tool-Direct Selection Tool** ile seçerek düzenleyebilirsiniz.

Indicates Text Layer *(Metin Katmanı)*, **Type Tool** ile metin yazmak için görsel üzerine tıkladığınızda yeni bir metin katmanı oluşur.



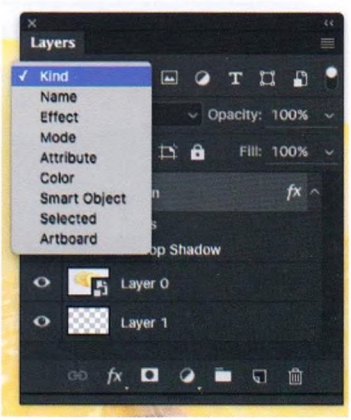
Katmanlar panelinde **T** sembolüyle gösterilen kare içine fare ile çift tıkladığınızda metin otomatik olarak imleçle seçilir.

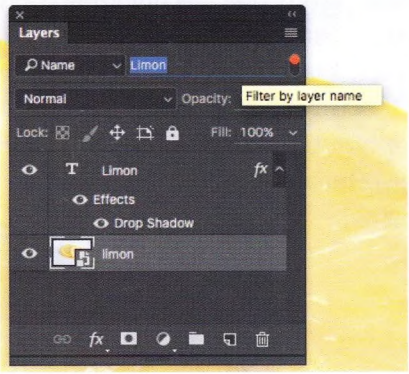
Smart Object Layer *(Akıllı Nesne Katmanı)*, bir katmanın üzerine fare ile tıkladığınızda **Convert Smart Object** komutuyla nesneyi akıllı nesne olarak atayabilirsiniz. Akıllı nesne, katmanın yanında bulunan karenin sağ köşesinde yer alan bir sembolle tanımlanır.

Bu sembolü gördüğünüz katmanlar, pikselleri bozulmadan düzenlenebilir. **Akıllı Nesne** katmanı üzerine sağ tıklayarak **Rasterize Layer** komutuyla normal katmana dönüştürülür.

Katmanları Yapısal Özelliklerine Göre Filtreleme

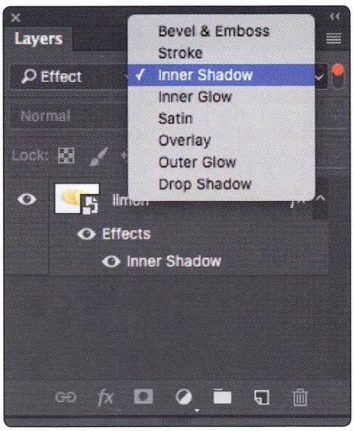
Fazla sayıda katmanla çalışırken katmanlar arasında kaybolabilirsiniz. **Layers** *(Katmanlar)* panelinde yapılsak türlerine göre arama seçeneğiyle, istediğiniz katmana hızlı bir biçimde ulaşabilirsiniz. **Layers** panelinin sol üst köşesinde yer alan kind seçeneğinden istediğiniz yapısal özelliği seçebilirsiniz.

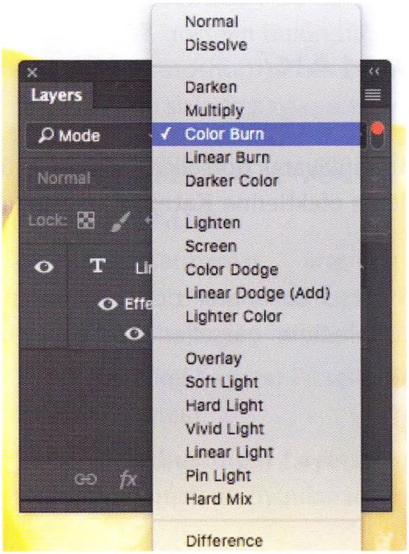




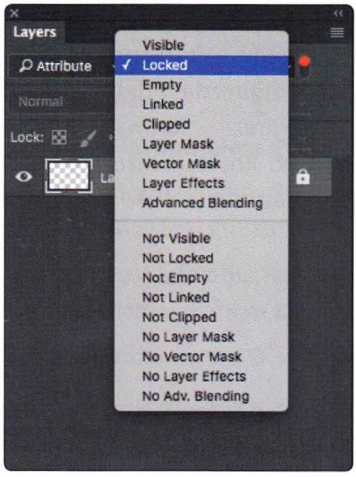
Name seçeneğini seçtiğinizde açılan metin kutusuna katman ismini yazdığınızda daha önceden isimlendirdiğiniz katmanı hemen bulabilirsiniz. Böylece hızlı bir biçimde istediğiniz katmanı ismiyle bulabilirsiniz.

Effect seçeneğini seçtiğinizde, çalışma sırasında katmana verdiğiniz **drop shadow** gibi katman stillerinin uygulandığı katmanlara hızlı bir biçimde ulaşabilirsiniz.

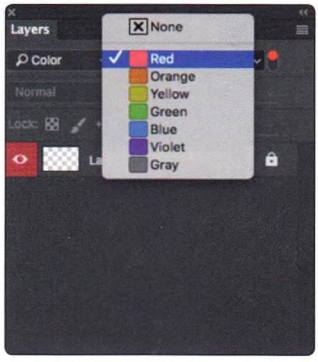




Mode seçeneğini seçtiğinizde, çalışma sırasında katmana verdiğiniz harmanlama efektlerinin uygulandığı katmanlara hızlı bir biçimde ulaşabilirsiniz.



Attribute seçeneğini seçtiğinizde, çalışma sırasında katmana verdiğiniz kilitli, görünmez, maskeli vb. katman özelliklerini içeren katmanı hemen bulabilirsiniz. Böylece hızlı bir biçimde istediğiniz katmanı özelliğiyle bulabilirsiniz.



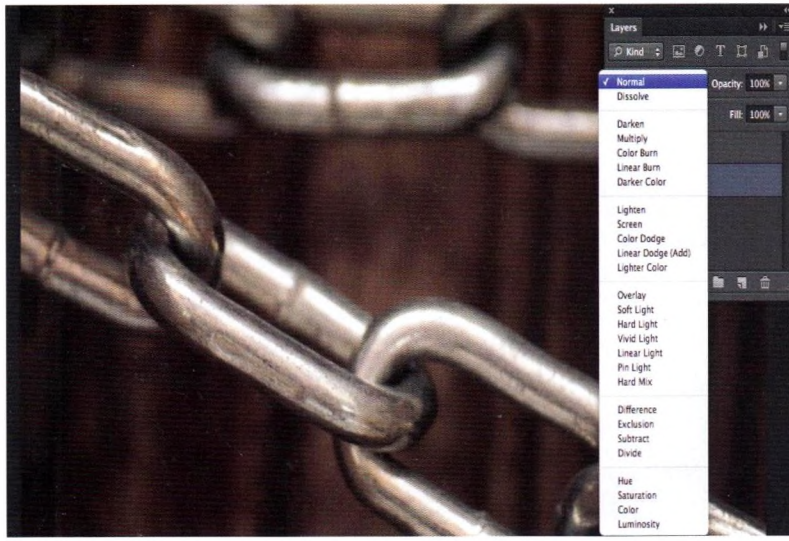
Color seçeneğini seçtiğinizde, çalışma sırasında katmana verdiğiniz etiket renk seçeneklerine göre katmanı hemen bulabilirsiniz.

KATMAN HARMANLAMAK/ KARIŞTIRMAK

Photoshop'ta katmanları birbirleriyle harmanlayarak görseller üzerinde estetik görünümler elde edebilirsiniz. Harmanlama efektlerine **Katmanlar** panelinde **Normal** yazan açılır meüyle ulaşılır.

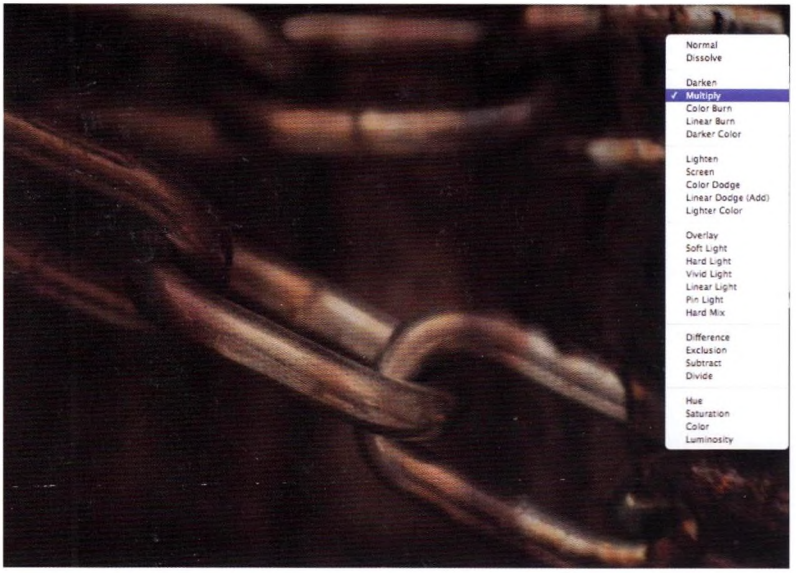
Harmanlama efektlerini en az iki farklı görsel kullanarak düzenleyebilirsiniz. Tüm harmanlama efektleriyle tek tek düzenlediğim görselleri inceleyerek bilgi sahibi olabilirsiniz.

Normal / Standart katman.



Darken / Koyu olan görselin baskın olması.

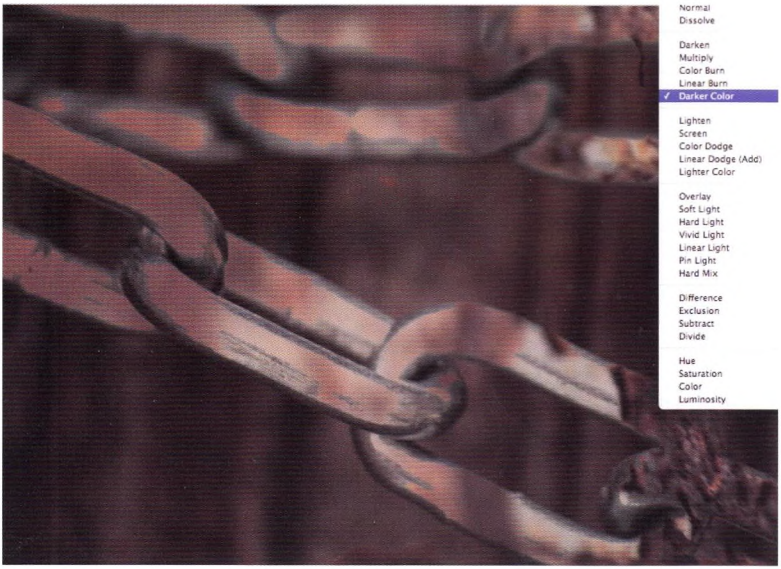
Multiply / Siyah rengin hakim olduğu katman karışımı.



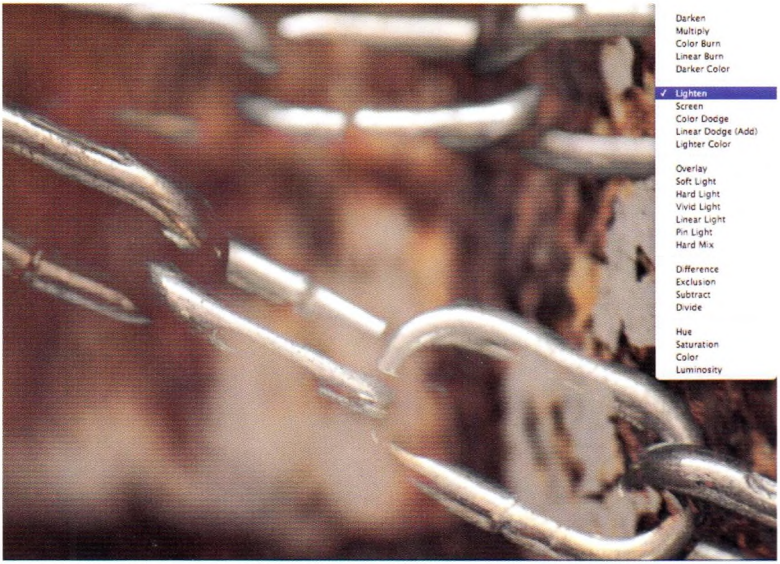
Color Burn / Renkleri yakarak koyulaştırır.

Linear Burn / Renk geçişiyle birlikte renkleri koyulaştırır.

Darker Color / Renkleri koyulaştırır.



Lighten / Açık olan renkli olan görselin baskın olması.



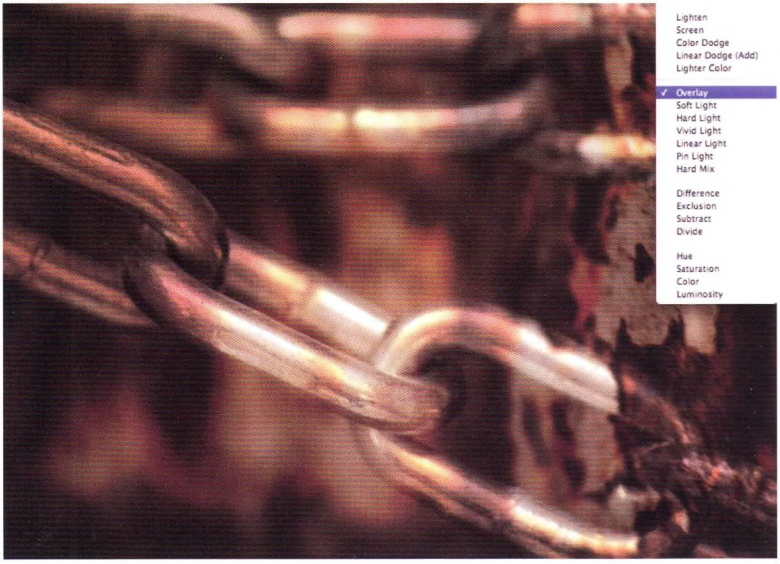
Screen / Açık olan renklerin kombinasyonu.

Color Dodge / Renk değerlerine göre parlaklaşır.

Linear Dodge / Renk geçişine ve değerlerine göre parlaklaşır.

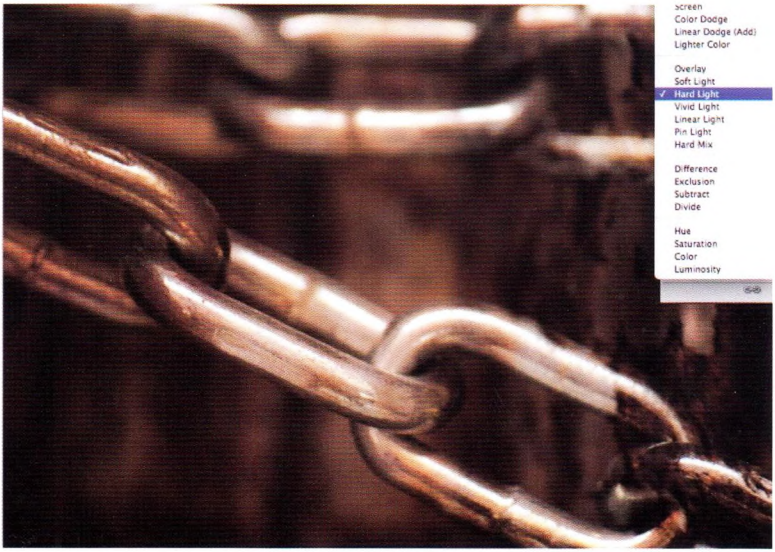
Lighter Color / Açık renklere göre düzenler.

Overlay / Multiply ve Screen efektlerinin ortasında bir değer.

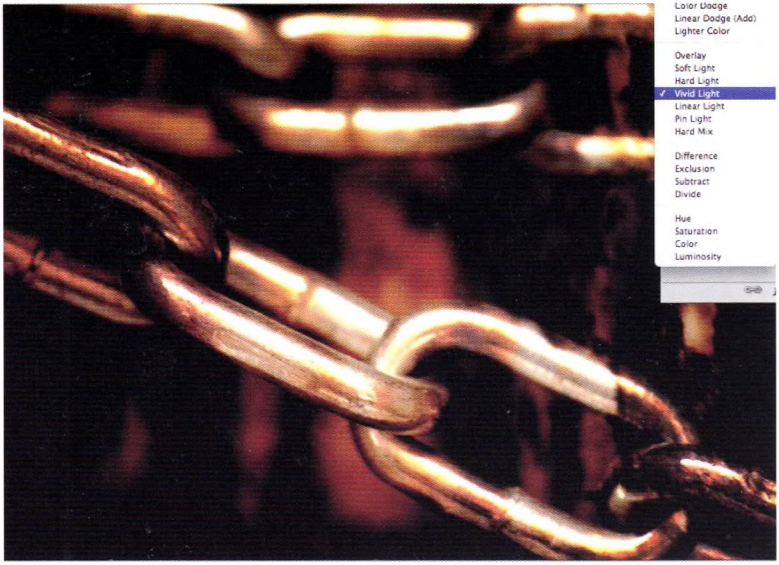


Soft Light / Az miktarda Spot ışık etkisi.

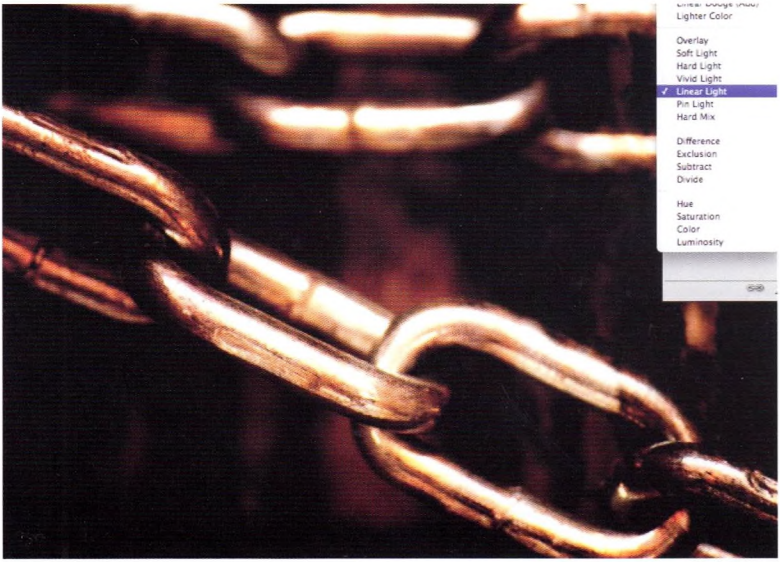
Hard Light / Daha güçlü miktarda Spot ışık etkisi.



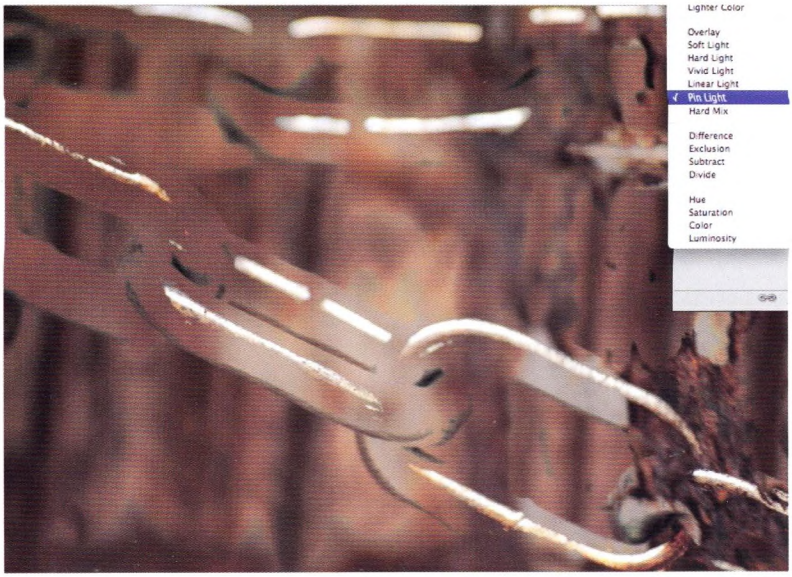
Vivid Light / Baskın olan açık renkleri düzenler.



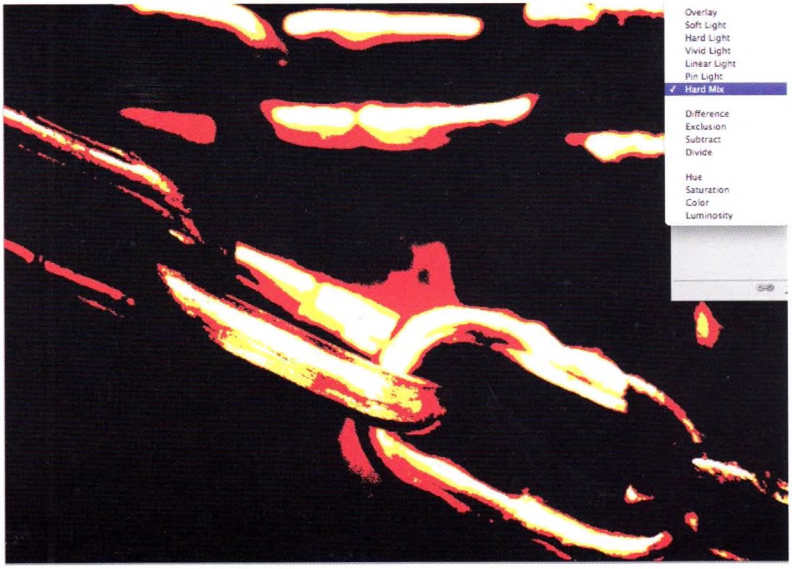
Linear Light / Renk geçişine ve ışığa göre düzenler.



Pin Light / Orta değerlerle düzenler.

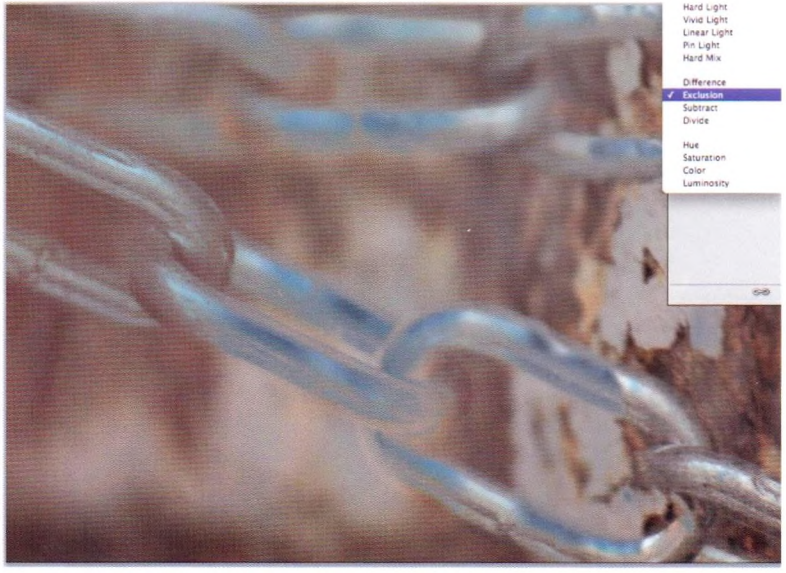


Hard Mix / En koyu renklerle düzenler.



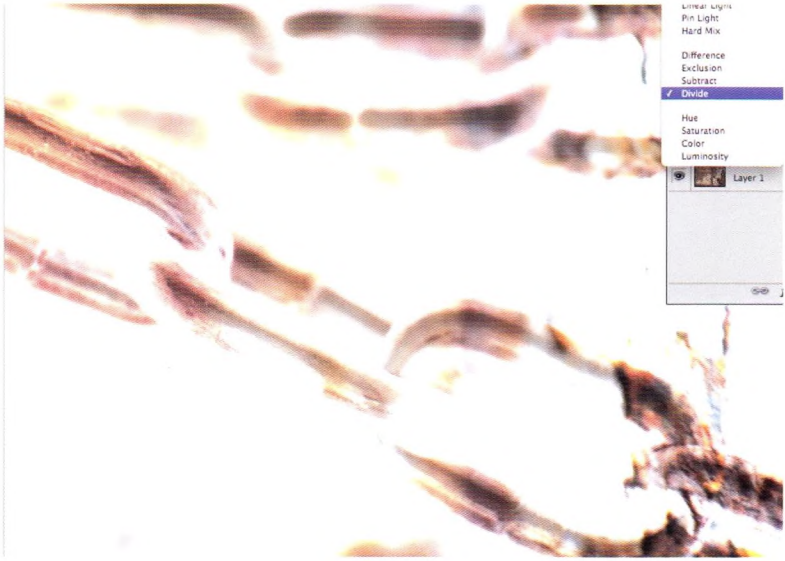
Difference / Koyu renk tonlarından RGB tonlarını çıkarır.

Exclusion / Difference'nin daha yumuşak olanı.



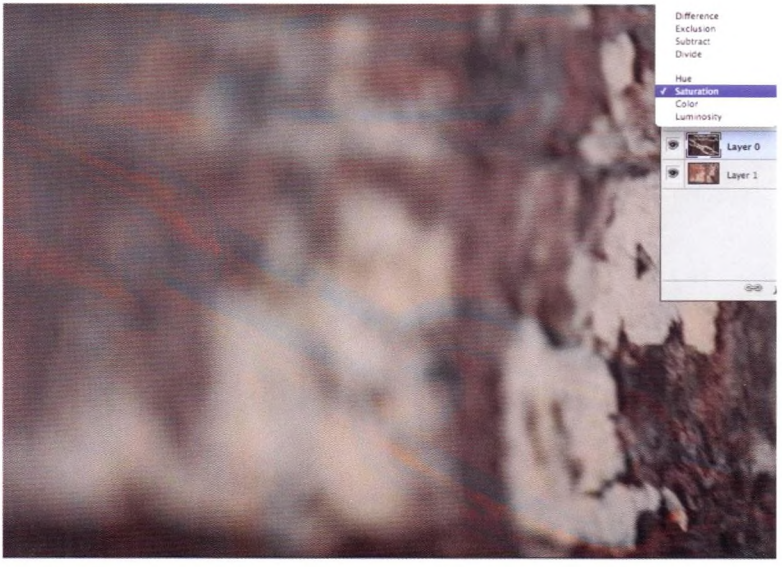
Subtract / Açık ve koyu renkleri tersine düzenler.

Divide / En açık renklerle düzenler.

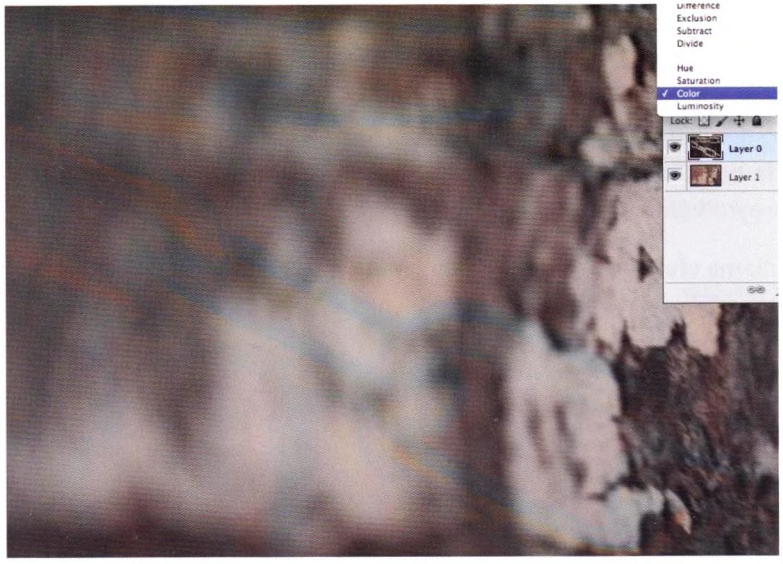


Hue / Etki eden renkle edilen arasında geçiş.

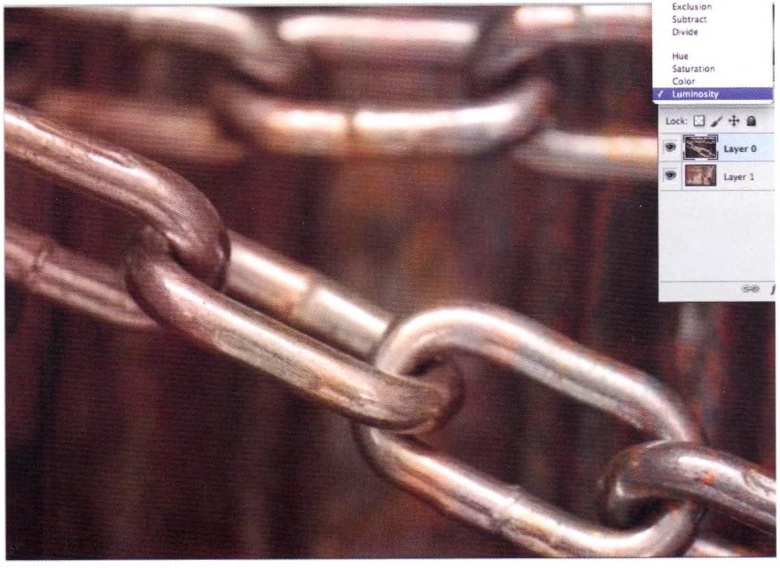
Saturation / Renk şiddetini kombine eder.



Color / Renkleri farklı bir biçimde düzenler.

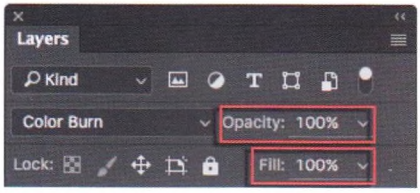


Luminosity / Renkleri parlatır.



Opacity ve Fill Farkı

Opacity *(Opaklık)*, bu bölümdeki değer harmanlama efektlerine etki eden bir şeffaflıktır. Fill değeri de katmanların şeffaflığıdır. Katmanlar paneline baktığınızda bu iki değerin birbirinden bir çizgiyle ayrıldığını görebilirsiniz.



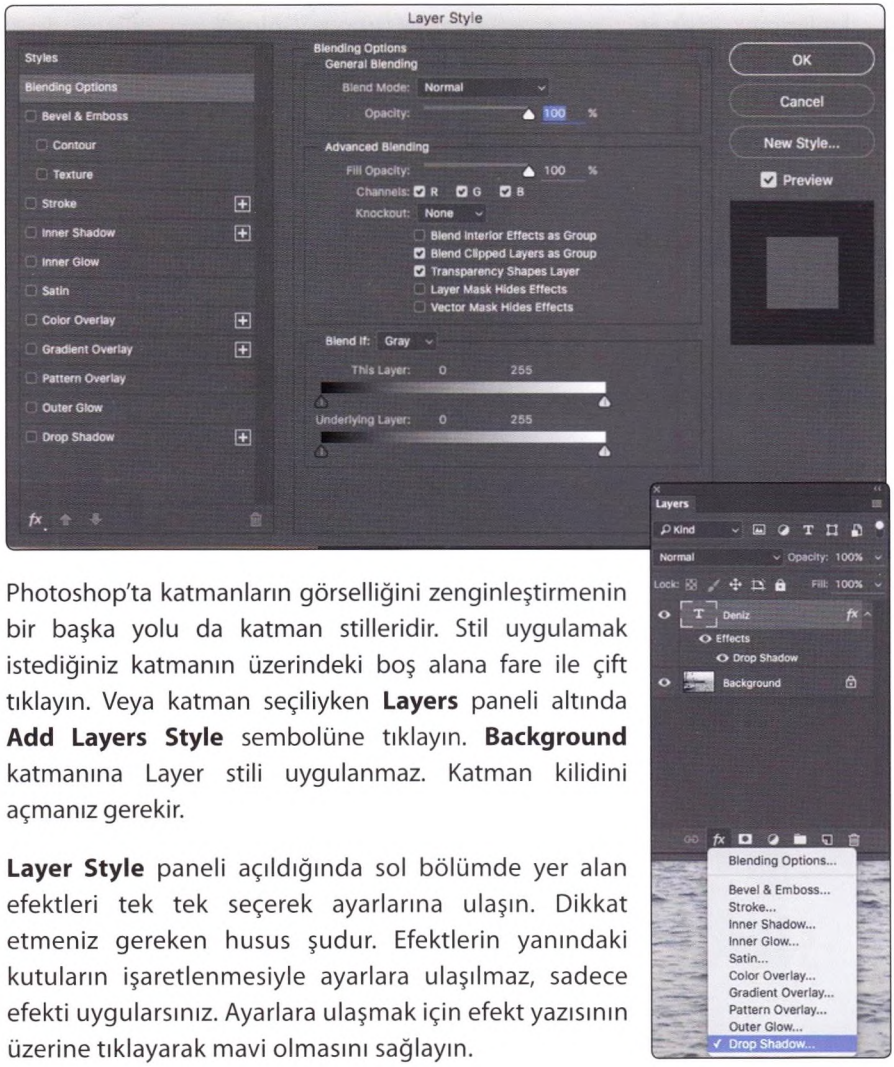
Harmanlama efektleriyle ilgili bir düzenleme yapmadığınızda, görsel üzerinde **Opacity** ve **Fill** değerleri ikisi de şeffaflık olarak aynıdır.

Harmanlama efektleri kullanıldığında **Opacity** ve **Fill** değerleri %100 olduğunda harmanlama efektinin etkisi görsele yansır. Kısaca şeffaflık verilmeden de harmanlamalar düzenlenebilir.

Harmanlama efektleriyle birlikte kullanıldığında **Opacity** ve **Fill** değerlerinin farkını görebilirsiniz. Harmanlama efektiyle birlikte **Opacity**, farklı bir görünümdeyken Fill değerinde daha farklıdır.

NOT Doğru kullanımı ise; harmanlama efekti kullandığınızda şeffaflığı **Opacity** ile vermenizdir. Katmanları şeffaflaştırmak istediğinizde ise **Fill** değerini kullanmanızdır.

LAYER STYLE (KATMAN STİLLERİ)



Photoshop'ta katmanların görselliğini zenginleştirmenin bir başka yolu da katman stilleridir. Stil uygulamak istediğiniz katmanın üzerindeki boş alana fare ile çift tıklayın. Veya katman seçiliyken **Layers** paneli altında **Add Layers Style** sembolüne tıklayın. **Background** katmanına Layer stili uygulanmaz. Katman kilidini açmanız gerekir.

Layer Style paneli açıldığında sol bölümde yer alan efektleri tek tek seçerek ayarlarına ulaşın. Dikkat etmeniz gereken husus şudur. Efektlerin yanındaki kutuların işaretlenmesiyle ayarlara ulaşılmaz, sadece efekti uygularsınız. Ayarlara ulaşmak için efekt yazısının üzerine tıklayarak mavi olmasını sağlayın.

Orta bölümde katman stiline ait ayarlar bulunur. Sağ bölümde **Preview** seçeneğini işaretlediğinizde uygulanan ayarları görsel üzerinde görebilirsiniz.

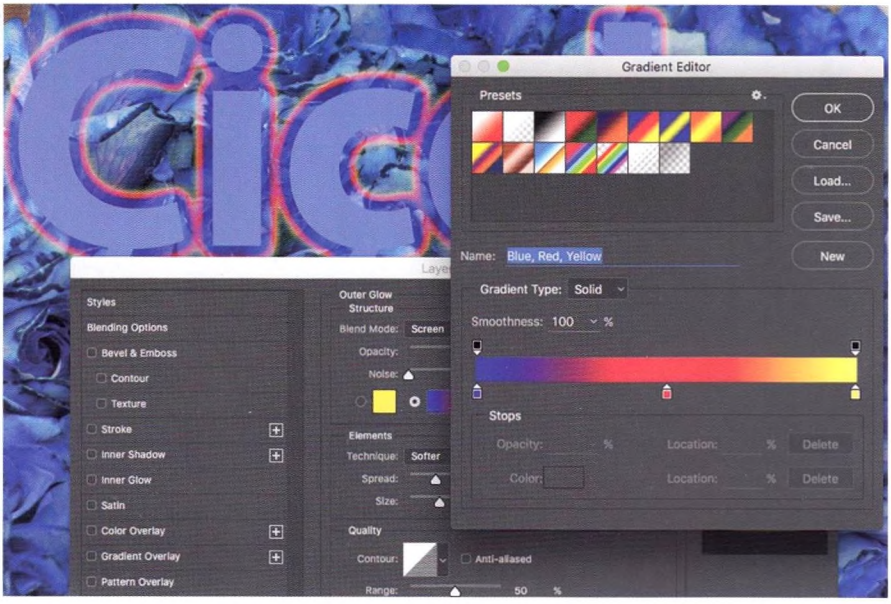
Drop Shadow *(Gölge)* **:** Katmana gölge verir. Gölgenin şeffaflığı, açısı, uzaklığı, yayılımı ayarlanabilir. Ayarları şu şekilde yapabilirsiniz.

Drop Shadow altında **Blend Mode:** Harmanlama efektleri verilebilir. **Opacity:** Þeffaflaştırabilirsiniz. **Angle:** Gölgenin açısını, **Use Global Light** seçeneği işaretli ise diğer katmanlarla aynı ışık-gölge yönünü kullanır. Farklı yönde kullanmak isterseniz işareti kaldırın. **Distance:** Gölgenin uzaklığını, **Spread:** Gölgenin Yayılımını, **Size:** Boyutunu. **Quality** bölümündeki farklı kontür seçenekleriyle görsele ilginç görünümler elde edebilirsiniz.

Inner Shadow *(İç Gölge)* **:** Katmandaki görselin içine doğru gölge verir. İç gölgenin ayarları Drop Shadow stilindeki gibidir.

Outer Glow *(Dışa Doğru Işık)* **:** Katmandaki görselin dış kenarlarına ışık verir. Işığın rengini, şeffaflığı, açısı, uzaklığı, yayılımı ayarlanabilir. Genellikle fotoğraf üzerinde ve koyu renk zemin üzerindeki görseli ortaya çıkarmak için kullanılır. Ayarları şu şekilde yapabilirsiniz.

Blend Mode ve **Opacity** diğer stillerdeki gibi. **Noise;** ışığa noktacıklar ekler. Renk kutusuna tıkladığınızda ışığın rengini, renk geçiş kutusuna tıkladığınızda renkli ışık elde edersiniz. Dilerseniz renk ve şeffaf bir geçişte kullanabilirsiniz.



Quality bölümündeki farklı kontür seçenekleriyle ilginç görünümler elde edebilirsiniz.

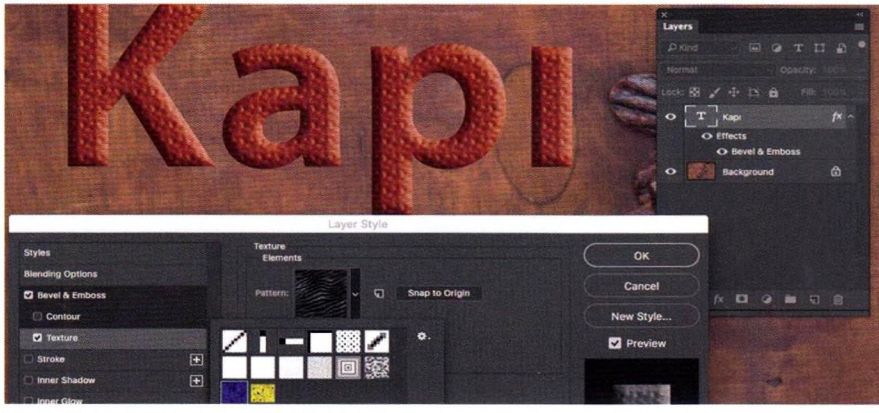
Inner Glow *(İçe Doğru Işık)*, Görselin içine doğru ışık verir. Ayarları **Outer Glow** stilindeki gibidir. Farkı; ışığı içeriye doğru verir.

Satin *(Saten)* **Görünüm**, görsele saten yumuşaklığı gibi bir görünüm verir. Ayarları diğer stillerdeki ayarlara benzer.

Bevel and Emboss *(Eğim ve Kabartma)*, görselin kenarlarına eğimli veya kabartma vererek 3 boyutlu bir etki verir. Stilin rengi, yönü, boyutu, açısı ayarlanabilir. Ayrıca altındaki seçeneklerle **Contour:** Kontür ve **Texture:** Doku atanabilir.

Style: İçe, dışa kabartma gibi seçenekler, **Technique:** Yumuşak, sert gibi geçişler. **Depth:** Kabartmanın boyutlandırılması, **Ditection:** Kabartmanın **Up** *(Üst)* **Down** *(Alttan)* geliş yönünü. **Size:** Kabartmanın boyutu, **Sotfen:** Kabartmanın yumuşaklığı. **Shading** bölümündeki ayarlar diğer stillerdeki ayarlara benzer.

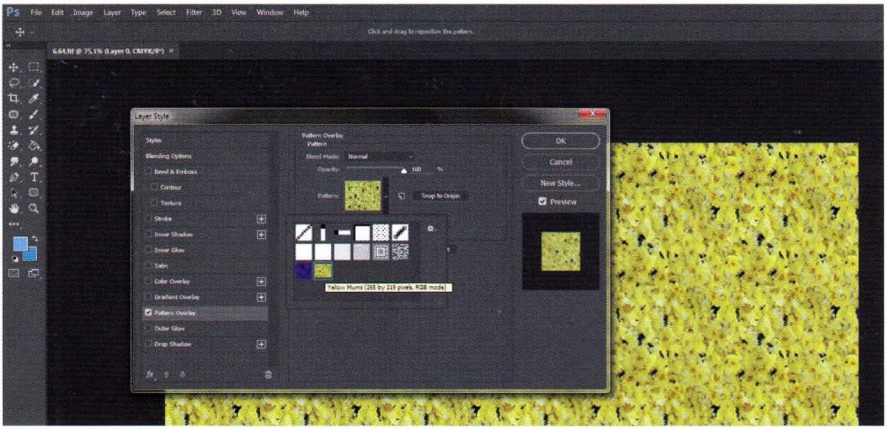
Texture: Bu katman stiliyle, katmanda bulunan görsele doku ataması yapılabilir. Dilerseniz kendi hazırladığınız dokuyu veya Photoshop içinde yer alan örnek dokuları kullanabilirsiniz.



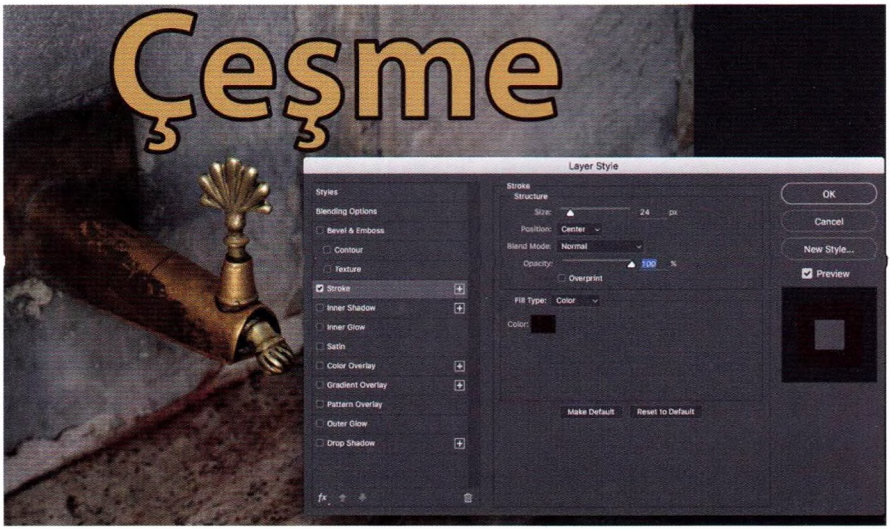
Color Overlay *(Renk Kaplaması)*, Katmanda bulunan görseli istenilen renkle kaplar. Kaplama renginin **Blend Mode:** Harmanlama efektini, **Blend Mode** seçeneğinin yanındaki renk kutusuna tıklayarak renk seçin. **Opacity:** Şeffaflığını ayarlayabilirsiniz.

Gradient Overlay *(Renk Geçişiyle Kaplama)*, katmanda bulunan görseli istenilen renk geçişiyle kaplar. **Blend Mode:** Harmanlama efektini, **Opacity:** Şeffaflığını ayarlayabilirsiniz. **Gradient:** Renk geçişini tıkladığınızda **Gradient Editor** açılır. **Style:** Renk geçişinin açısını, **Angle:** Gölgenin açısını, **Scale:** Renk geçişinin yayılımını düzenler.

Pattern Overlay *(Doku Kaplama)*, katman üzerindeki görsel, hazır dokularla veya önceden hazırlanan dokularla kaplanır. **Blend Mode:** Harmanlama efektleri, **Opacity:** Şeffaflık, **Pattern:** Dokuyu, **Scale:** Dokunun görsel üzerine yerleşimini düzenler.



Stroke *(Kontür)*, görselin etrafına kontür, çerçeve ekler. **Size:** Kalınlığı, **Position:** Outside dış kenarına, Inside içe doğru, Center / Kenar çizgisini ortalar. **Blend Mode:** Harmanlama efektleri, **Fill Type:** Color / Renk, Gradient / Renk Geçişi, Pattern / Doku olarak çizgiye farklı atamalar yapılır.



Birden Fazla Stil Uygulamak

Katman stilleri, tek tek uygulanabileceği gibi aynı anda birden fazla stilde uygulanabilir. Bunun için, stillerin başlarında bulunan kutuları aktif ederek ayarları düzenlemeniz yeterli.

Stili Farklı Katmanlara Uygulamak

Stil uyguladığınız katmana sağ tıklayın **Copy Layer Style** seçeneğini seçin. Ardından uygulamak istediğiniz katmanın üzerine fare ile sağ tıklayın. **Paste Layer Style** seçeneğini seçin.

Stillerin Düzenlenmesi

Katmana stil eklendiğinde **Layers** *(Katmanlar)* panelinde bu katmanları görebilirsiniz. Stillerin ayarlarına ulaşmak için, stil isminin üzerine fare ile çift tıklayın. **Layer Style** paneli açılır, stili tekrar düzenleyebilirsiniz. **Layers** panelindeki stilin yanındaki göz sembolüne tıkladığınızda stil iptal olur ve görsel üzerinden kalkar. Tekrar görüntülemek için aynı yere tıklayıp göz sembolünü aktif edin. Stili silmek isterseniz; stili tutup **Layers** panelinin altındaki çöp kovası sembolünün üzerine bırakın. Katmanın yanında bulunan **FX** sembolünü tutup çöp kovasına taşırsanız, katmana uygulanan tüm stilleri aynı anda silersiniz.

KATMAN MASKELERİYLE ÇALIŞMAK

Photoshop'ta çalışırken işlemler sınırlı sayıda geriye alınabilir. Görsel deforme olmadığı katman maskesi kullanarak için istenilen zamanda geriye alınarak tekrar düzenlenir. Farklı maskeleme yöntemleri vardır ve bu maskeleme yöntemlerinin her biri farklı özellikleriyle göz alıcı görseller hazırlamanıza yardım eder. Piksel maske, Vektör maske, Hızlı maske, **Clipping mask** ve **path** eylemleri yani tümü özgün verileri etkilemeden düzenler.

Maskelerin Genel Özellikleri

1. İstenilen zamanda maske sembolüne **Shift** tuşuyla tıklayarak iptal edebilir veya çöp kovası sembolüne sürükleyip bırakarak silinebilirler.
2. **Background** katmanına maske uygulanamaz, kilidi açarak uygulayın.
3. Maske üzerindeki **Siyah** ve **Beyaz** alan.

PİKSEL MASKE

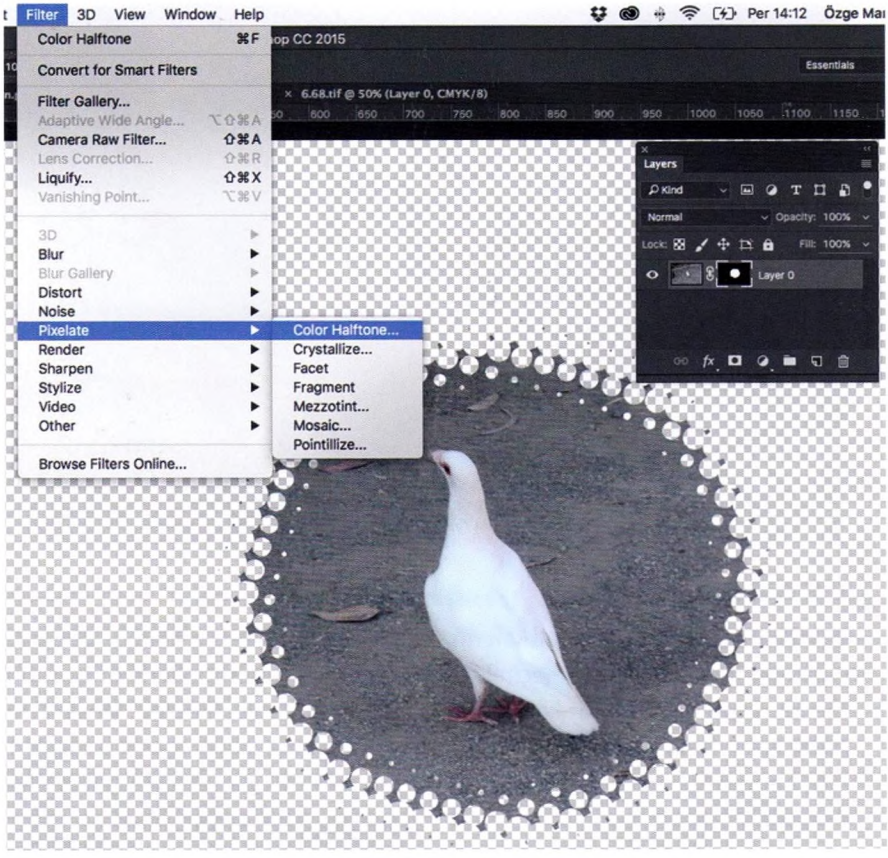
Piksel maske, seçim araçlarıyla seçilen görseli, pikselleri maskeler. Seçimi yaptıktan sonra ***Select/Modify/Feather*** seçeneğiyle kenarları yumuşatılmış maskeler düzenlenebilir.

Maskeleme için ilk olarak seçim araçlarıyla görsel seçilir. Yumuşatma vermek isterseniz; ***Select/Modify/Feather*** seçeneğiyle, Kontrol panelde bulunan **Feather** seçeneğiyle veya Masks paneli en kolayıdır. Ardından **Layers** panelinin altında yer alan **Add Layer Mask** sembolüne tıklayarak Piksel maskesini uygulayın. **Masks** *(Maske)* panelindeki, **Density:** Maskelenen bölümün görünürlüğü, **Feather:** Kenarların yumuşatılmasını ayarlar. **Mask Edge Düğmesi:**

Refine Mask panelini açar. Bu panel **Refine Edge** paneline benzer şekilde maskeyi kusursuz bir biçimde düzenler.

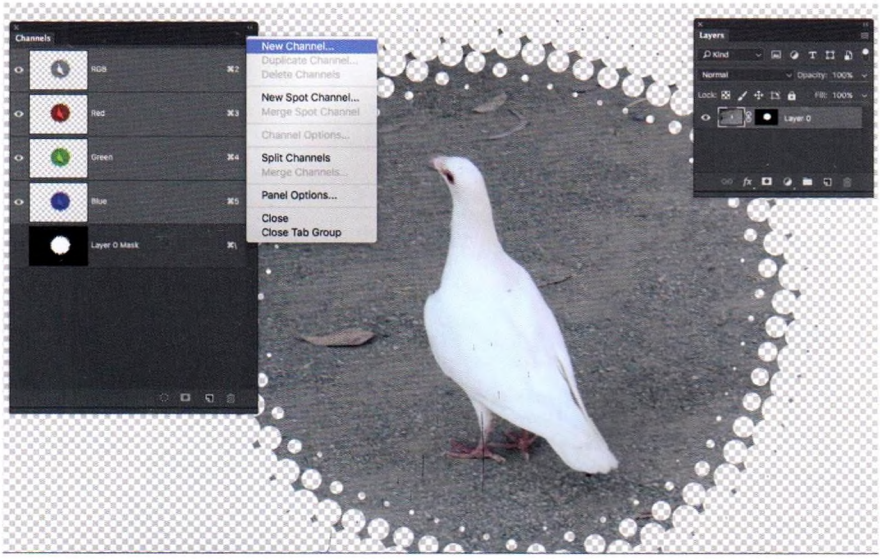
Maske eklenen bir katmana maskenin ön izleme sembolü oluşur. Maskeye **Curves**, **Thresold**, **Color Half Tone**, **Unsharp Mask** ve **Guassian Blur** gibi filtreler ve düzenlemeler de yapılabilir. Bu filtrelerle estetik görünümlü maskeler düzenleyebilirsiniz.

Bunun için maskeyi uyguladıktan sonra katman üzerindeki maske sembolüne tıklayarak istediğiniz filtreyi uygulayın. Veya **Color Range** seçeneğiyle daha ayrıntılı maskeler elde edebilirsiniz. Maskeyi tersine çevirmek için **Invert** seçeneğine tıklayabilirsiniz. **Masks** panelinin altında göz sembolüne tıklarsanız maskeyi iptal eder. Yanındaki **Apply Mask** sembolü; maskeyi sabitler.



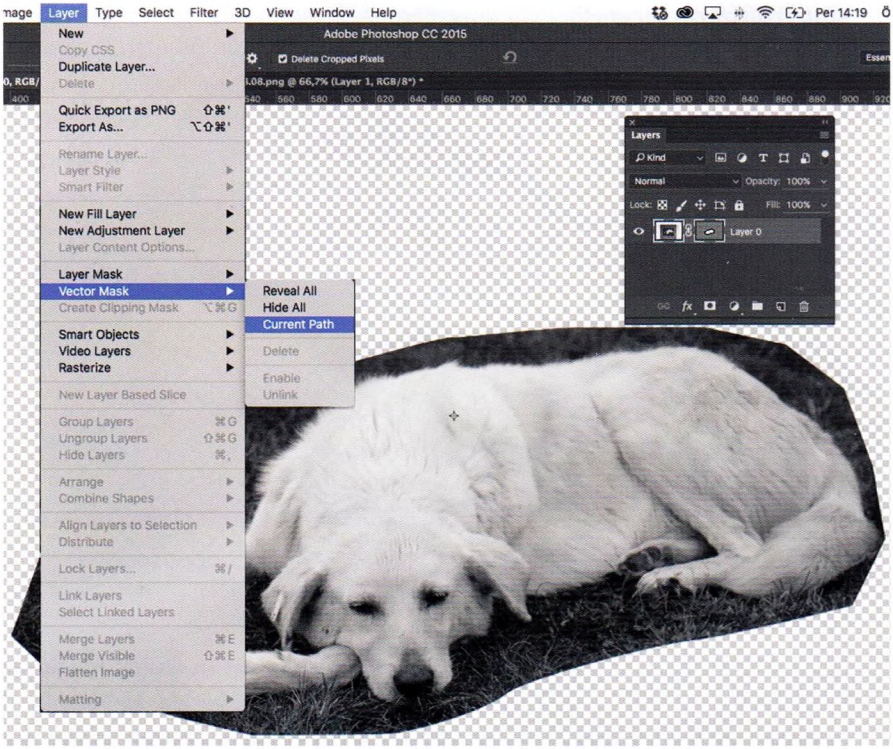
Maske ve Renk Kanalları

Bir piksel maskesi uyguladığınızda Channels panelinde geçici **Alpha Channel** olarak görünür. Bu maskeyi renk kanalı olarak kaydetmek isterseniz; Panel menüsünden **New Channel** komutunu seçerek kaydedebilirsiniz.



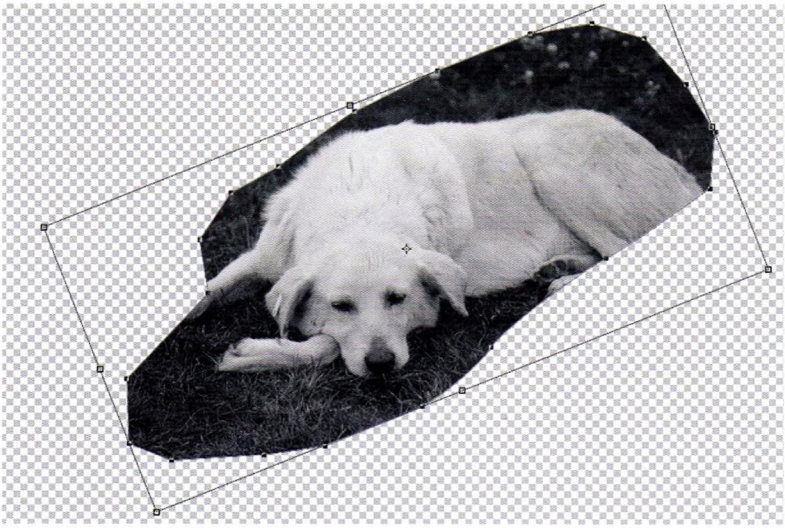
Vektör Maske

Vektör maskeler, piksel maskelerin teknik açıdan yetersiz kaldığı durumlarda kullanılır. Vektör maskeler seçimle değil, **Pen Tool** ve sembollerle oluşturulurlar. Çizimi yaptıktan sonra katmanlar maskesinin ***Layer/Vector Mask/Current Path*** komutunu çalıştırın. Görsel maskelendiğinde diğer maskelerde olduğu gibi katmanlar panelinde sembolü görünür. Masks paneli aynı şekilde çalışır. Ardından **Layers** panelinin altında yer alan **Add Layer Mask** sembolüne tıklayarak Piksel maskesini uygulayın. **Masks** *(Maske)* panelindeki, **Density:** Maskelenen bölümün görünürlüğü, **Feather:** Kenarların yumuşatılmasını ayarlar. **Mask Edge Düğmesi:** Refine Mask panelini açar. Bu panel, Refine Edge paneline benzer şekilde maskeyi kusursuz bir biçimde düzenler. Maske eklenen bir katmanda maskenin önizleme sembolü oluşur.



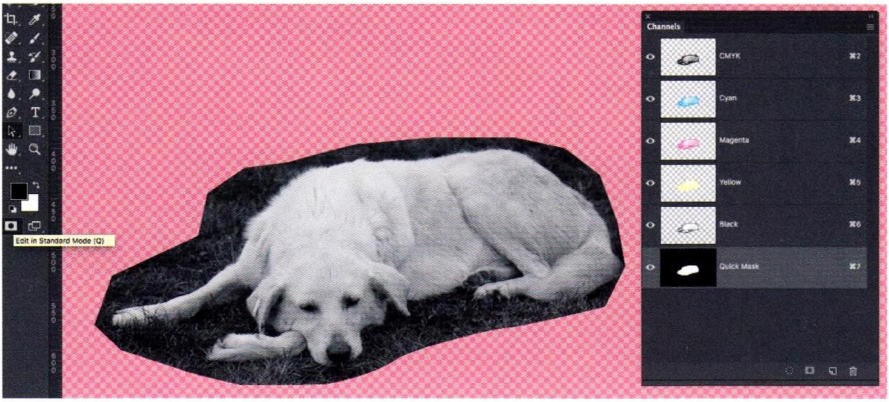
Araçlar panelinden **Path Selection-Direct Selection** araçlarıyla çizilip maskelenen **Path** (Yol) tekrar düzenlenebilir. **Path Selection** ile path yolu seçilir, **Direct Selection** ile path noktalarını seçilir. Daha sonra seçilen path farklı bir alana taşınabilir.

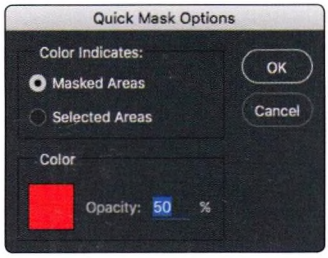
Edit/Transform seçenekleriyle düzenlenir.



Quick Mask (Hızlı Maske)

Quick Mask moduna, Araçlar panelinin en altında **Edit in Quick Mask Mode** *(Hızlı Maske Modunda Düzenle)* butonuna tıklayarak ya da klavyeden **Q**'ya basarak erişebilirsiniz. Bu mod diğer maskeler gibi katmanlarda maske sembolü yerine görseli tamamen transparan kırmızı bir renkle kaplar. Siyah ve beyaz renkle boyama yapılarak istenilen alan seçilir. **Quick Mask** temelde bir seçimin daha görsel sunumudur. Siyah renkle fırça aracıyla düzgün bir biçimde görselin kenarları çizilir, dışarıya taşma gibi durumda beyaz renkle düzeltilir. Boyama işlemi bitince klavyeden **Q** harfine basarak seçime dönüştürün.



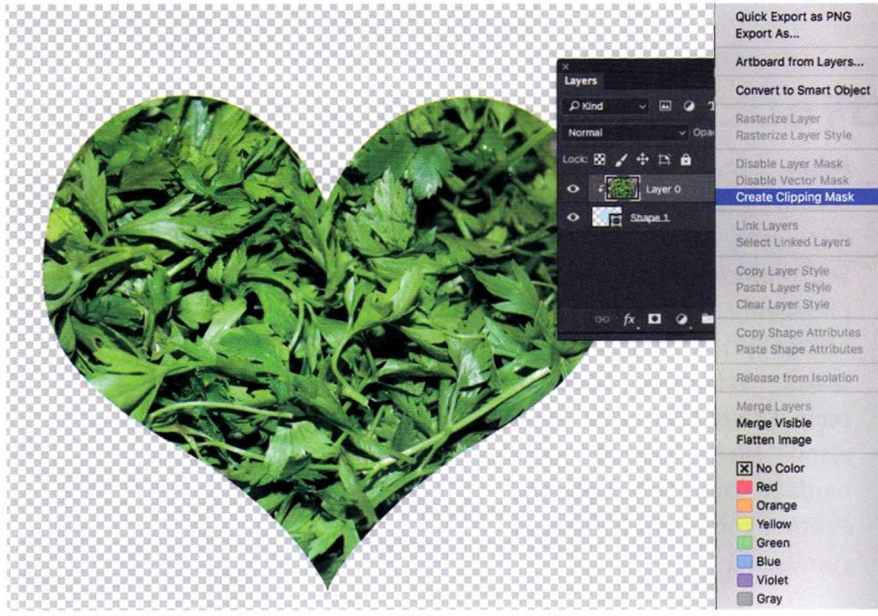


Araçlar panelinin altındaki **Quick Mask** butonuna fare ile çift tıklayarak **Quick Mask Mod**'unun nasıl görünmesini istediğinizi düzenleyebilirsiniz. Burada rengi değiştirebilir ve **mask**'ın şeffaflığını, maske rengini seçilmiş alanda ya da maskelenmiş alanda gösterir gibi değiştirebilirsiniz.

Clipping Mask (Kırpma Maskesi)

Kırpma maskeleri vektör maskeleri gibidir. Kırpma maskesi oluşturmak için maske olarak kullanmak istediğiniz katman altta olmalı.

Photoshop'ta bir görsel açın, daha sonra background katmanının kilidini açın. Hazır şekillerle veya **Pen Tool** ile bir şekil oluşturun. Bu şekil katmanı alt katmanda, üst katmanda yer alan görsele ise fare ile sağ tıklayıp, **Kırpma Maskesi Oluşturun** *(Create Clipping Mask)*. Kırpma maskesinin yanında aşağıya doğru ok sembolü oluşur. Kırpma maskelerini iptal etmen için, kırpma maskesi katmanına fare ile sağ tıklayarak **Release Clipping Mask** komutunu çalıştırın.



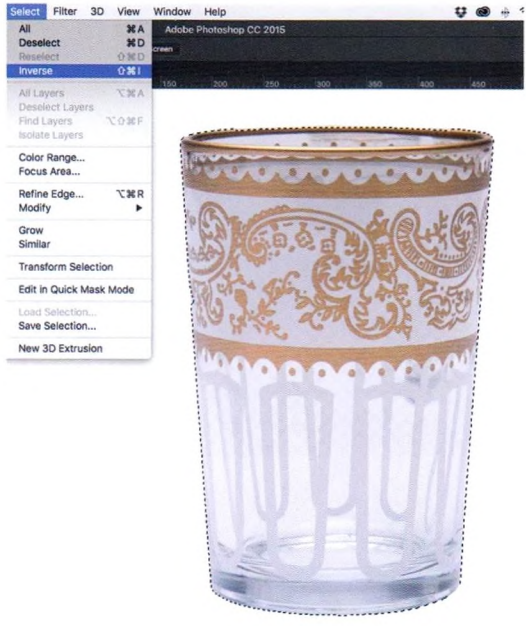
Kırpma maskesiyle metinler üzerinde de çalışabilirsiniz. Photoshop'ta bir görsel açın. Daha sonra background katmanının kilidini açın. **Type Tool** ile bir metin yazın ve alt katmana alın. Üst katmanda yer alan görsele ise fare ile sağ tıklayıp **Create Clipping Mask** *(Kırpma Maskesi)* oluşturun.

Multiple Masks (Çoklu Maskeler)

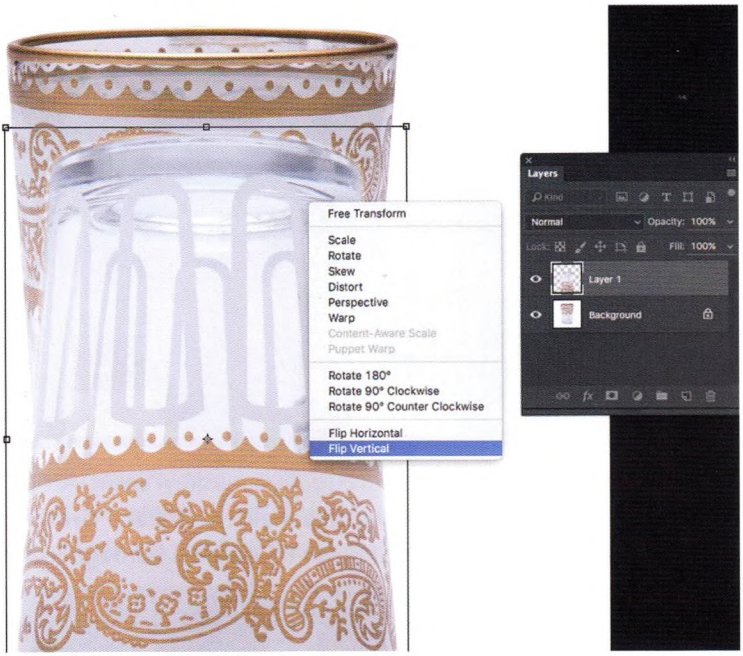
Bir katmana birden fazla maske uygulamak istediğinizde, maske yaptığınız katmana fare ile sağ tıklayıp ve **Apply Layer Mask** *(Katman Maskesini Göster)* seçeneğini seçin. Sonra yeni maske uygulayabilirsiniz. İlk uyguladığınız maskenin iptal olduğu bu yöntemle geri dönüş yoktur. Bunun yerine katmanı maskeledikten sonra kopyasını alıp, **Smart Object** *(Akıllı Nesne)*'ye çevirin. Ve ikinci katmanı yeniden maskeleyin. Bu size veri kaybetmeden iki maskeyi uygulama imkanı sağlar. Hatta gerekirse bunu üstüne tekrar edebilirsiniz.

Uygulama 3: Bardak Yansıması

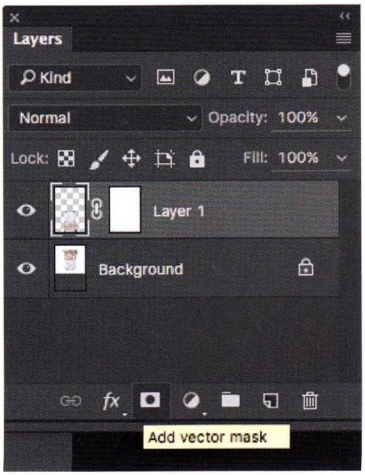
Adım 1: Ürün fotoğraf çekimi yapılırken genellikle düz renk zemin kullanılır. Seçim araçlarıyla bu düz renk piksellerini seçmek kolay olduğu için ilk olarak arkaplanı **Quick Selection Tool** ile seçin. ***Select/Inverse*** ile tersini alarak işlem yapmak üzere bardağı seçin. ***Select/Modify/Feather*** komutuyla kenarlarını yumuşatın.

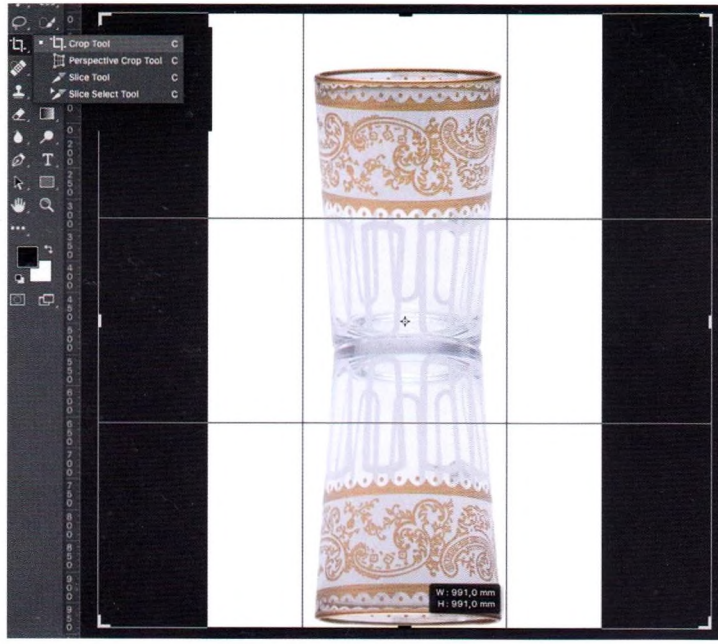


Adım 2: Pc: *Ctrl+J*, **Mac:** *Command+J* tuş kombinasyonlarıyla yeni bir katmana kopyalayın. **Pc:** *Ctrl+T*, **Mac:** *Command+T* tuş kombinasyonlarıyla **Transform** seçeneğini aktif hale getirdikten sonra farenin sağ tuşuna basarak **Flip Vertical** *(Dikey Çevirme)* komutunu çalıştırın. Bardağı **Move Tool** aracıyla yansıma olacak şekilde aşağıya doğru yerleştirin.

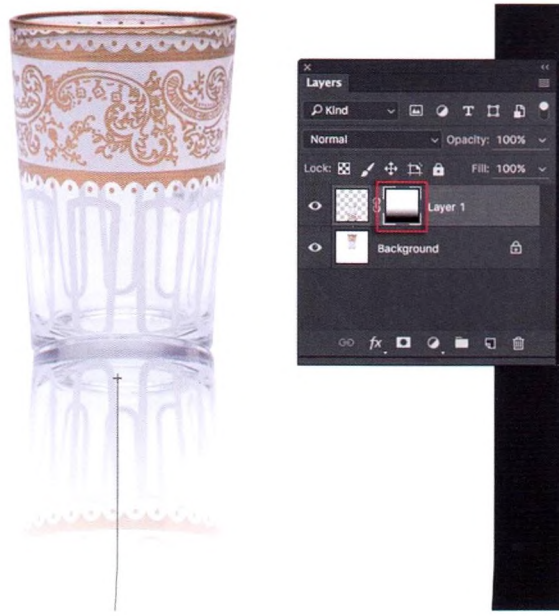


Adım 3: Katmanlar paneli altındaki **Add Layer Mask** sembolüne tıklayarak katman maskesi ekleyin. **Crop Tool** ile çalışma alanını alt bölümünden tutarak aşağıya doğru genişletin.

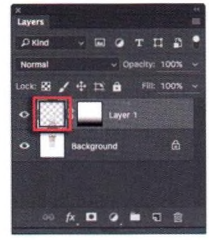




Adım 4: Katman üzerinde oluşturduğunuz maskeyi seçin. Ardından **Gradient Tool** *(Renk Geçiş Aracı)* ile, Kontrol panelden **Reflect Gradient** seçeneğini seçin. Katmandaki maskeyi seçerek, alt bölümdeki bardağın üzerine bir doğru parçası çizin.



Adım 5: Eraser Tool ile silinmesi gereken bölümleri silin. Yansıma olarak kullandığımız bardağın alt bölümü perspektif olarak uyumsuz olduğu için silinmesi gerekir.

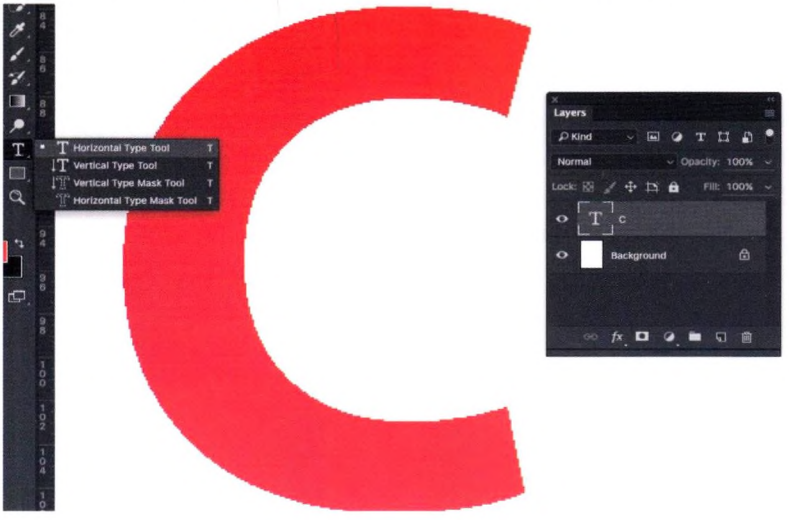


TİPOGRAFİ

7

Tipografi; yazı karakterlerinin iki boyutlu veya hareketli bir yüzeye yerleştirilmesi sanatıdır. Bu sanatta metnin okunması için tasarım ilkelerinden faydalanılır. Harf aralarındaki boşluk/espas, satır aralarındaki boşluklar, harflerin sayfaya göre boyutlandırılması vb. tüm düzenlemeler tasarımın bir parçasıdır. Tüm bu ayrıntılara dikkat ederken, teknik açıdan kullanılan programın özellikleri de devreye girer. Bu bölümde Phtosohop tipografi konusunda dikkat etmeniz gereken birkaç püf noktadan bahsedeceğiz.

1. Basılı medya için tasarım yapıyorsanız Photoshop'ta **12 pt.** altında metin yazmayın. Photoshop piksel tabanlı bir program olduğu için harflerdeki piksellenmeler mürekkebin dağılmasıyla metni okunmaz hale getirebilir.



2. Web ve multimedia ortamı için tasarım yapıyorsanız **10 pt.** altında metin yazmayın. Photoshop, piksel tabanlı bir program olduğu için harflerdeki piksellenmeler, web ortamındaki **72 dpi.**'lık çözünürlükle kırık olarak görüntülenir ve okunmaz.
3. Tipografide **Tırnaklı** *(Serifli)* ve **Tırnaksız** *(Non-Serif)* fontların kullanımı önemlidir. Yukarıda bahsettiğimiz problemden dolayı tırnaklı fontların kullanımı Photoshop'ta problemlidir. Tırnaklı fontlar uzun metinlerde okumayı kolaylaştırdığı için tercih edilirler. Photoshop programı yine piksel tabanlı olmasından dolayı uzun metinler yazmak için uygun değildir.

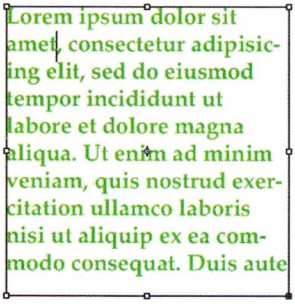
Serifsiz, Non - Serif Yazı Karakteri

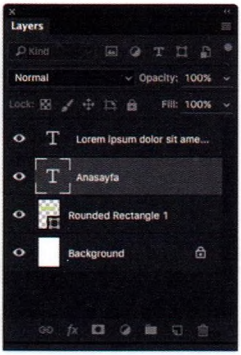
Serifli, Tırnaklı Yazı Karakteri

4. Metinler ve metin bloklarıyla ilgili dikkat etmeniz gereken; gözü yormadan, kolay okumayı sağlayacak düzenlemeler yapmaktır. Sadece farklı gözüksün diye okunaklılığı olmayan yazı karakterlerini seçmeyin.
5. Renk konusuna gelince; metinlerin renkleri yine okunaklı ve zemin rengiyle lekesel anlamda zıt olmalıdır. Siyah ve beyaz gibi.
6. Dikey yazılar Latin alfabesi kullanan toplumlar için okunaklılığı zorlar. Photoshop'ta dikey yazı yazma araçları olsa da tasarımlarınızda tercih etmeyin. Tipografiyi okunması için değil tasarımda görsellik olması açısından kullanıyorsanız, o zaman yukarıdan aşağıya doğru metinler yazılabilir.

METİNLERLE ÇALIŞMAK

Photoshop'ta metin yazarken kısa metinler için; sayfanın herhangi bir yerine daire ile tıklayın ve klavyeden metni yazın. Uzun metinler için; metin araçlarıyla sayfaya basıp çekerek bir metin alanı oluşturun. Metin alanlarıyla uzun metinleri düzenlemek çok daha kolaydır.



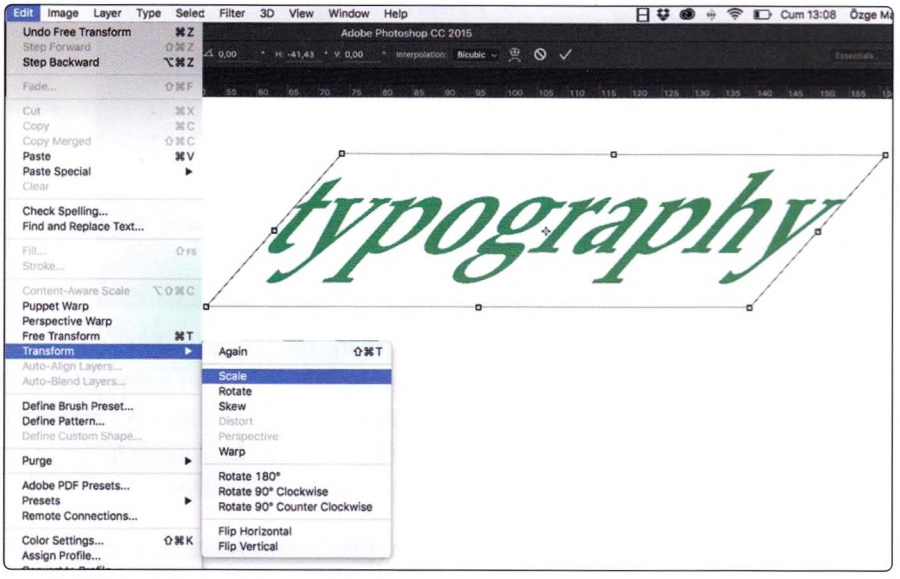


Metin oluşturmak için metin araçlarından herhangi biriyle sayfaya her tıkladığınızda katmanlar panelinde **T** sembolü olan metin katmanı otomatik oluşur. **Type Tool**'lardan biriyle metnin üzerine gelip fare ile çift tıkladığınızda metni imleçle seçer. Uzun metinlerin tamamını seçmek için metnin içine fare ile tıklayın. **Pc:** *Ctrl+A*, **Mac:** *Command+A* kısayolunu kullanın.

Uzun metinleri oluştururken, Photoshop'ta yazmak yerine metin yazma programlarını kullanarak metinleri yazın. Daha sonra kopyala yapıştırla Photoshop'a taşıyın.

Metin alanları **Type Tool**'lardan biriyle köşelerindeki tırnaklarla büyütüp, küçültülebilir, döndürülebilir.

Move Tool aracındayken ***Edit/Transform*** komutlarını kullanarak metni büyültüp, küçültebilir, döndürebilir, perspektif ekleyebilirsiniz.



METİNLERİ DÜZENLEMEK: CHARACTER PANELİ

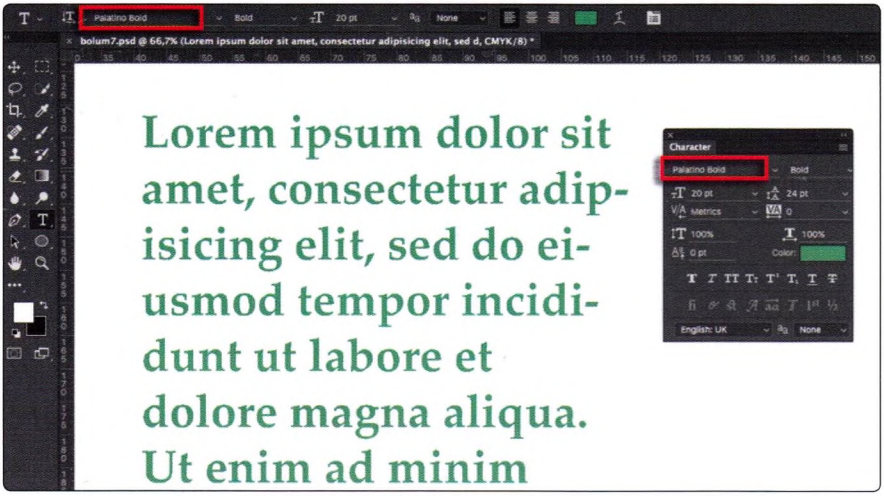
Photoshop'ta metinleri Kontrol panelden veya daha gelişmiş ayarlar için ***Window/Character*** paneliyle düzenleyebilirsiniz. Şimdi bu ayarları tek tek inceleyelim.

YAZI KARAKTERİNİ (FONT) DEĞİŞTİRMEK

Her yazı karakterinin kendine göre bir kişiliği vardır. Tasarım yüzeyinden izleyiciye göndermek istenen mesaja göre yazı karakteri belirlenir. Aşağıdaki örnekleri incelediğinizde her fontun kendi içinde anlatmak istediği mesajı destekleyen bir karakteri olduğunu daha iyi görebilirsiniz.

Type Tool araç ile metni yazdıktan sonra yine **Type Tool** araç ile metnin karakterini değiştirmek istediğiniz bölümü imleçle seçin. Aşağıdaki gibi **Character** panelinde yer alan bölümden istediğiniz metin karakterlerini/fontu (fontların uygulanmış olarak görüntüler) seçin.

Aynı işlemi **Character Panel** *(Karakter Paneli)* açık değilse **Kontrol** panelden de hızlı bir biçimde yapabilirsiniz.

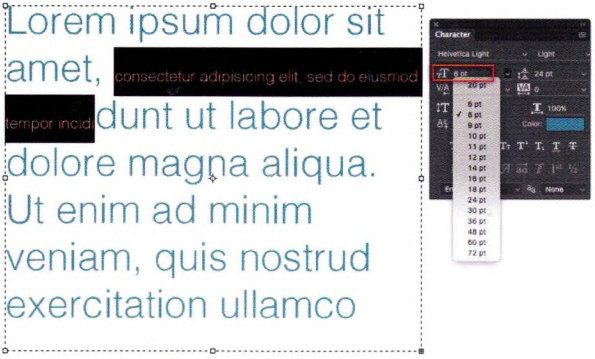


Karakter Stillerini Düzenlemek

Font tasarımcıları bir yazı karakterini tasarlarken, her yazı ailesinin farklı stillerini de birlikte tasarlarlar. Bu metine başlık, vurgu vb. düzenlemelerde çeşitlilik kazandırır. Yazı karakterini seçtikten sonra hemen sağında bulunan bölümden **Regular** *(Sade)*, **Bold** *(Kalın)*, **Italic** *(Yatık)*, **Condensed** *(Daraltılmış)* vb. seçilir. Ayrıca panelin altındaki sembollerle de hızlı bir biçimde karakter stillerini düzenleyebilirsiniz.

Harf Boyutunu Düzenlemek

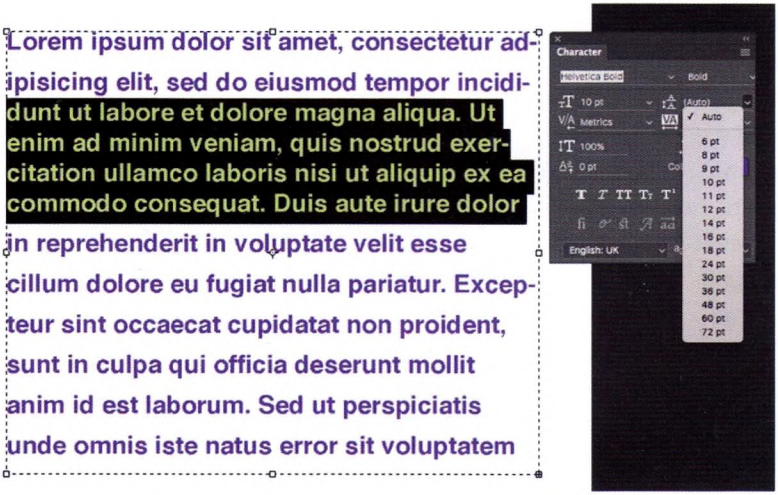
Photoshop'ta harflerin ölçü birimi **Punto** *(pt.)* kullanırız. Bununla birlikte her harfin **x** boyutu olarak bilinen bir boyu vardır. Punto ölçüsü harf boyu ölçüsü olmadığını da bilmek gerekir. Font tasarımı yapmak istiyorsanız **x** değeri üzerinden harfleri tasarlarsınız. Photoshop için punto birimini bilmek yeterlidir.



Metni yazıp imleçle seçtikten sonra; yazı karakterini seçtiğiniz bölümün hemen altında yer alan bölümden harflerin boyutunu düzenleyebilirsiniz.

Satır Aralarını (Leading) Düzenlemek

Harf boyutunu düzenlediğiniz bölümün sağında yer alan kısımdan satır aralarını düzenleyebilirsiniz. Bu bölümde **Auto** *(Otomatik)* olarak en ideal değeri verir. Siz düzenlemek isterseniz tavsiyem; **12 pt.** metin için **13,5 pt.** olarak **1,5** fazla değer verin.



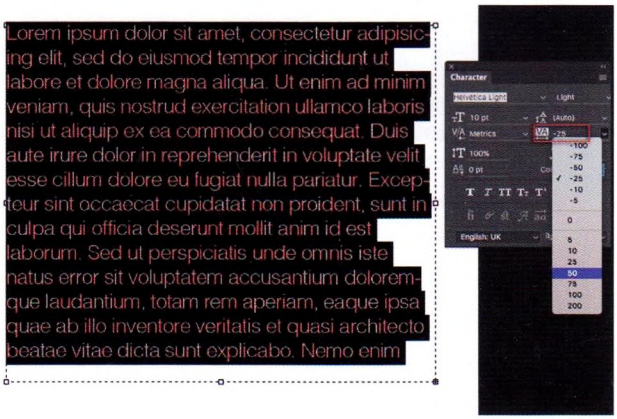
İki Harf Arasını (Kerning) Düzenlemek

Metinleri oluşturan harflerin aralarını tipografik olarak düzenlemek, okunaklılık açısından önemlidir. Bu bölümdeki değerler iki harf arasını **Optical** *(Görsel)* olarak **Metrical** *(Matematiksel)* bir biçimde düzenlenebilir.

Bilgisayar tarafından bazen harflerin yapısından dolayı bazı harfler birbirlerinden uzak olarak dizilirler. Okunaklılık açısından gözün takip edebilmesi için bu iki harfin arasının düzenlenmesi gerekir. Aşağıdaki gibi **Optical** *(Görsel)* olarak düzenlemeyi tercih ederseniz, tipografik kurallarına daha yakın sonuçlar elde edersiniz.

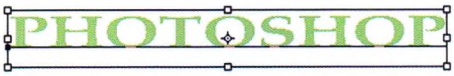
Harflerin Arasını Düzenlemek

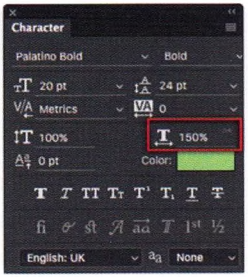
Metindeki harflerin aralarını, metin kutusu içinde tipografi kurallarına uygun olarak bu bölümden düzenleyebilirsiniz. Aşağıdaki örnekteki gibi satır sonunda aşağıya düşen **üç harf** *(dul sözcük)* tipografik olarak hatalıdır. Bu satırı veya paragrafı seçerek harf aralarını negatif bir değer olarak belirlerseniz, harf araları daralır. **Dul** sözcük olması gerektiği gibi satıra yerleşir.



METNİ ÖLÇEKLENDİRMEK

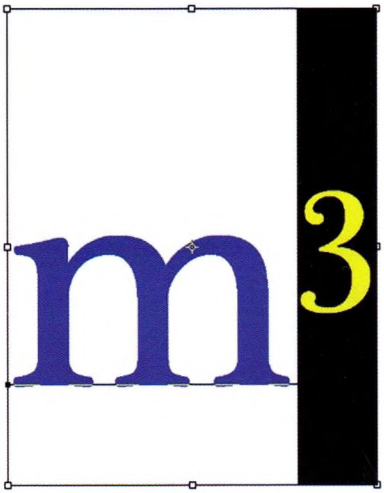
Metinleri yatay ve dikey olarak ezen ve uzatan bu bölümü tasarım ve okunaklılık açısından kullanmanızı tavsiye etmiyorum.

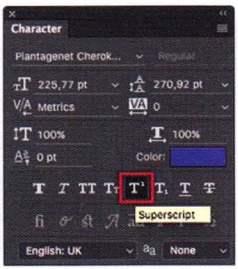




ÜSTLÜ HARFLER

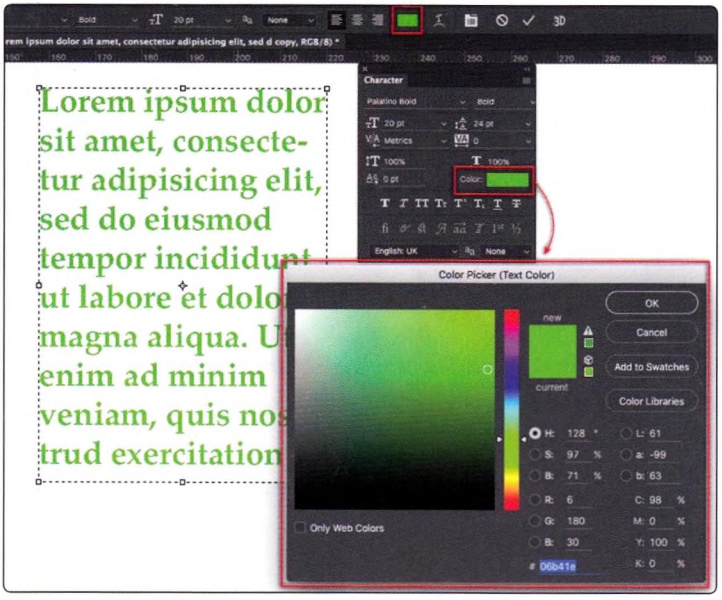
Üstlü harfler yazmak istediğinizde bu bölümden harfi seçerek alt çizgiden ne kadar yukarıda olmasını istiyorsanız bir rakam yazın. Daha sonra üstlü harfin boyunu küçültün.





METİNE RENK VERMEK

Metin seçiliyken karakter panelindeki renk kutusunda tıklayarak açılan **Select Text Color** panelinden renk verebilirsiniz.



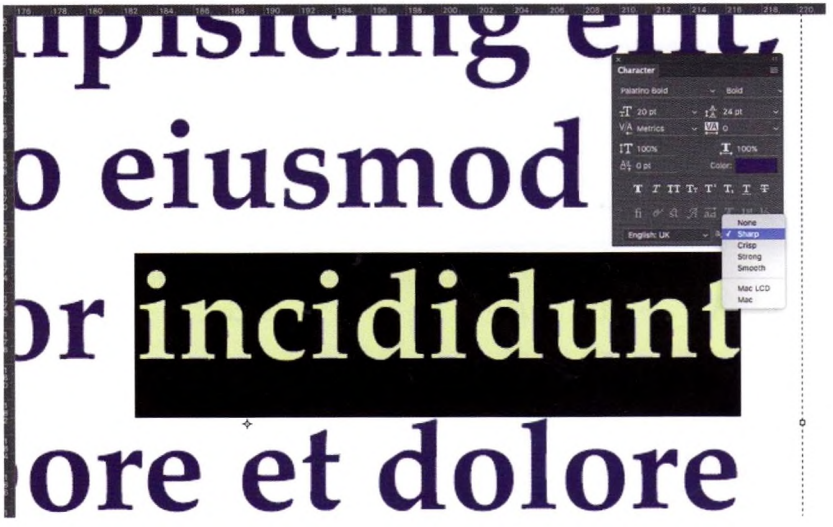
Veya yine metin seçilirken ***Window/Swatches*** panelinden de renk seçebilirsiniz.

METNİN DİL SEÇİMİ

Dil seçimi satırların düzenlenmesinde etkili olacağı için metin hangi dildeyse bu bölümden dilini seçin. Bu seçimi metni düzenlemeden önce yaparsanız, gramer olarak daha doğru olur.

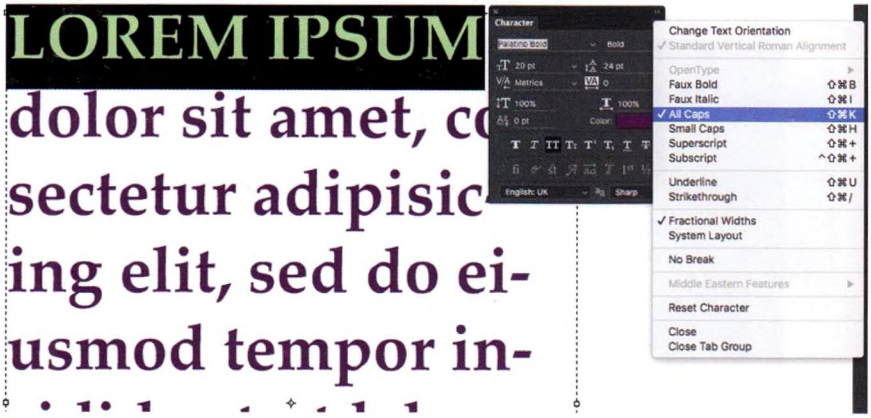
KENARLARINI (ALISING) DÜZENLEMEK

Harflerin kenar yapıları okunaklılık açısından önemlidir. Alising ayarlarının yapıldığı bu bölümden **Sharp** *(Keskin)* olanı kullanmanızı tavsiye ederim.

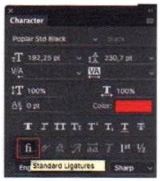


Büyük Harflerle Düzenlemek

Yazılı olan bir metni büyük harflerde tekrar yazmanız gerekebilir. Metni seçtikten sonra **Karakter** paneli menüsünden **All Caps** seçeneğini seçin.



Birleşik Harfleri (Ligature) Ayırmak



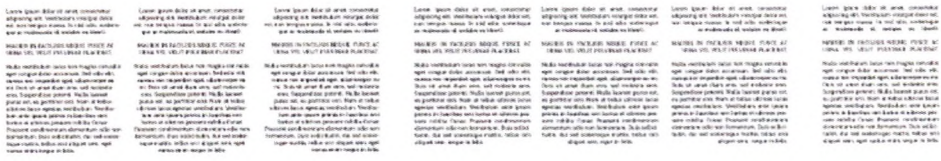
Genellikle Serifli yazı karakterlerinde görülen Ligatür, harflerin birleştirilmesidir. Uzun metinlerde okumayı kolaylaştırmak için tasarlanırlar. Fakat kısa sözcüklerde bu harf birleşmeleri problemlidir. Photoshop'ta Ligatürleri düzenlemek için metni seçin. Ardından Karakter panel menüsünden ***Open Type/Standart*** Ligatures seçeneğini seçin.

AE → Æ	ij → ij
ae → æ	st → ﬆ
OE → Œ	ſt → ﬅ
oe → œ	et → &
ff → ff	ſs → ß
fi → fi	ffi → ffi

PARAGRAFLARLA ÇALIŞMAK: PARAGRAPH PANELİ

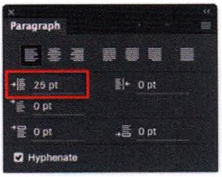
PARAGRAF HİZALAMA

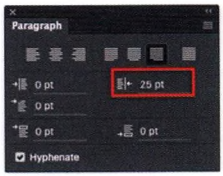
Photoshop programında uzun metinler yazmasak da paragrafların nasıl düzenlendiği hakkında bilgi sahibi olmalıyız. Paragraf panelinin üst bölümünde yer alan semboller, paragrafı sola, sağa, ortala gibi seçenekleri seçebilirsiniz.

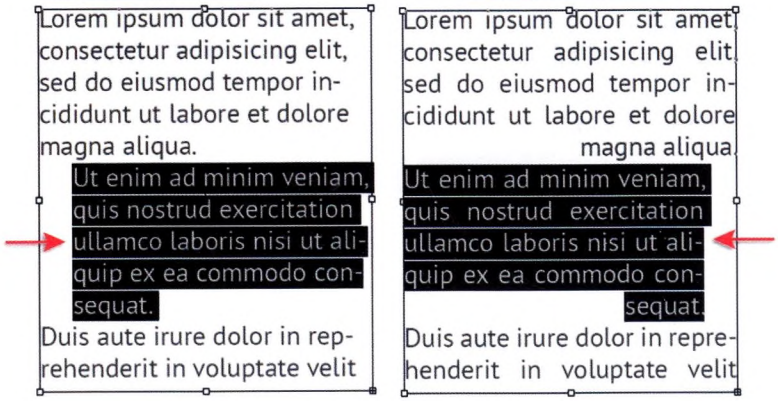


PARAGRAFA GİRİNTİ VERMEK

Metin kutusu içinde yer alan paragrafın sol kenarından ve sağ kenarından girinti vermek isterseniz aşağıdaki gibi paragrafı düzenleyebilirsiniz.

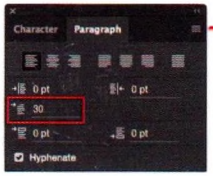






Paragraf Başı

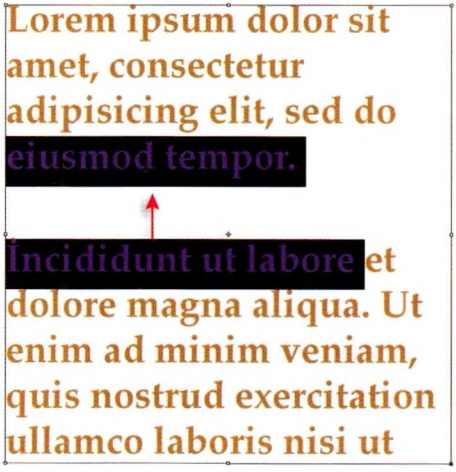
Paragraf başı yapmak için aşağıdaki bölümü düzenleyin.

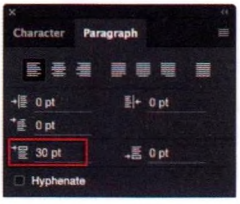


Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exer-

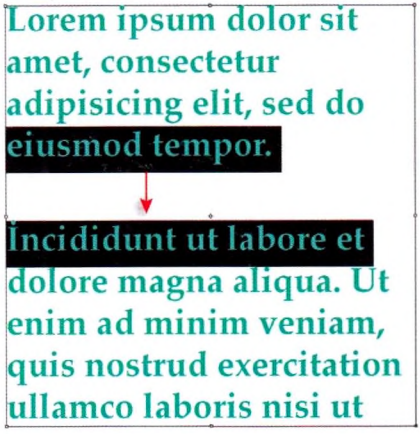
Paragraf Arası Boşluk

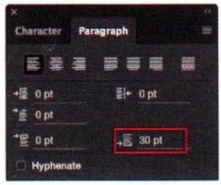
İki paragraph arası boşluk ayarları için; ilk olarak ikinci paragrafın en üst satırını seçerek bu bölümden bir rakam yazın ve iki paragraph arasını aşağıdaki gibi düzenleyin.





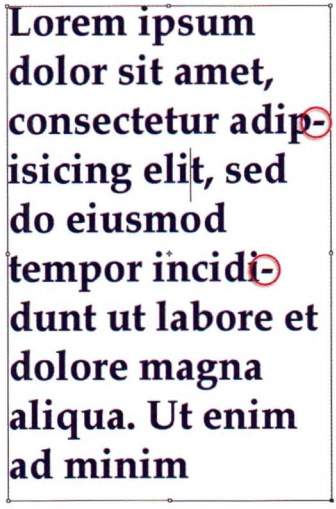
İki paragraph arasını farklı bir biçimde bu sefer birinci paragrafın son satırını seçerek aşağıdaki gibi bu bölümden bir rakam yazın ve iki paragraph arasını aşağıdaki gibi düzenleyin.

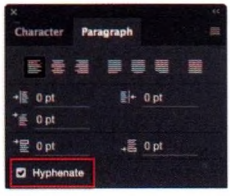




TİRELEME

Paragrafı tireleme uzun metinlerde okumayı kolaylaştırmak açısından önemlidir. Tireleme yapmak için Paragraf panelinin alt kısmındaki **Hyphenate** *(Tireleme)* seçeneğini işaretleyin. Kısa metinlerde tireleme gözü yorar. Bu nedenle **Hyphenate** kutusunun işaretini kaldırabilirsiniz.



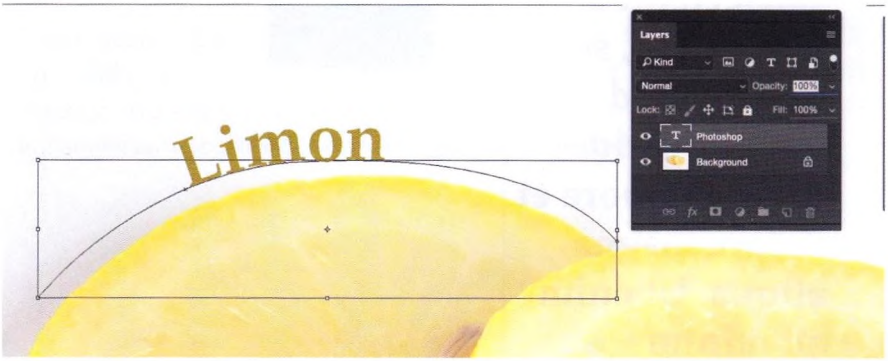


WARP TEXT: METNİ ÇARPITMAK

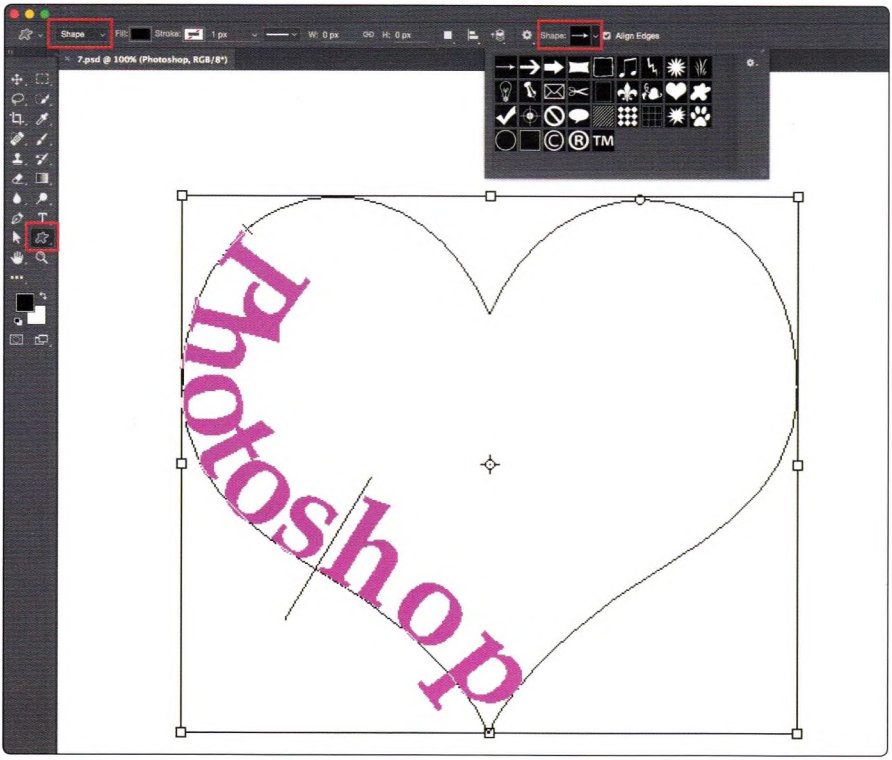
Photoshop'ta metinleri farklı biçimlerde düzenleyebilirsiniz. Bunun için **Type Tool** seçiliyken Kontrol paneldeki **Wrap Text** sembolüne tıklamanız yeterlidir. Ya da ***Layer/Type/Warp Text*** komutunu çalıştırın. Açılan panelde **Style** bölümünden metin çarpıtma efektlerini seçerek ayrıntılı ayarlarına ulaşın ve istediğiniz gibi düzenleyin.

YOLA METİN YERLEŞTİRMEK

Pen Tool ile çizilen vektör şekiller üzerine metin yazılabilir. **Pen Tool** ile çizim yapmadan önce Kontrol panelden **Paths** sembolünün işaretli olmasına dikkat edin. **Pen Tool** ile istediğiniz bir çizimi yapın. Ardından **Type Tool** ile üzerine gelin ve imleç işareti değişince path yolu üzerine tıklayarak metni yazın.



Aynı işlemi kullanarak hazır şekiller üzerine de metin yazabilirsiniz. **Direct Selection Tool** ile şekil üzerindeki path noktalarını düzenleyebilirsiniz. Metin şekil üzerine istediğiniz yerleşmediyse; **Pc:** *Ctrl*, **Mac:** *Command* tuşuna basarak metni şeklin içine veya dışına alarak yerleştirebilirsiniz.



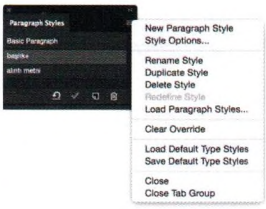
METNİN İÇİNE FOTOĞRAF YERLEŞTİRMEK

Type Tool altında yer alan Horizontal **Type Mask Tool** ile görsel üzerine istediğiniz bir metni yazın. Ardından katmanlar panelinin altında yer alan **Add Layer Mask** sembolüne tıklayın. Görseli metnin içine maskelemiş olursunuz. Dikkat etmeniz gereken; background katmanının kilidinin açık olmasıdır.

KARAKTER VE PARAGRAF STİLLERİ

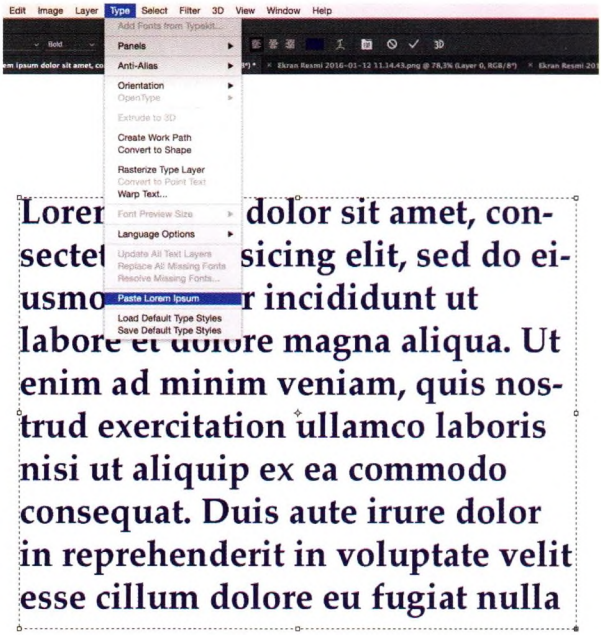
Metin bazlı çalışmaların yapım aşaması ve sonrasında düzenlenmesi hem zaman hem de çok uğraşı gerektirecektir. Yapım esnasında hızlı ilerlemek ve düzenleme kolaylığı için **Karakter** ve **Paragraf** stillerini kullanırız. Başlık, ara başlık, spot ve içerik metin için birer stil oluşturduktan sonra, belgeniz içindeki metinlere bu özellikleri atamanız çok kolay olacaktır. Yapmak istediğiniz değişiklik içinde ilgili stil üzerinden yaptığınızda, belge içindeki stile bağlanmış bütün metinlerde değişiklik olacaktır.

THIS IS PHOTOSHOP'S
new versions Lorem ipsum dolor sit amet,
"consectetur adipisicing elit, sed do eius-
mod tempor incididunt ut" *labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.*



CHARACTER STYLES PANELİ

Character Style *(Karakter Stil)* paneli, Character panelinde bulunan özelliklerden stiller oluşturmanıza yarar. Bu sayede aynı font, renk, espaslar ve opentype özelliklerine sahip bir stil oluşturursunuz. Dilediğiniz metin kutusuna ilgilendiğiniz stili uygulayabilirsiniz.



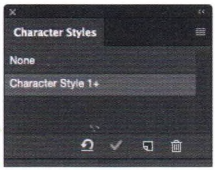
Stil oluşturabilmek için bir metin kutusu oluşturduktan sonra **Type** üst menüsünden **Paste Lorem Ipsum** komutu ile oluşturduğunuz metin kutusuna ölü metin ekleyin.

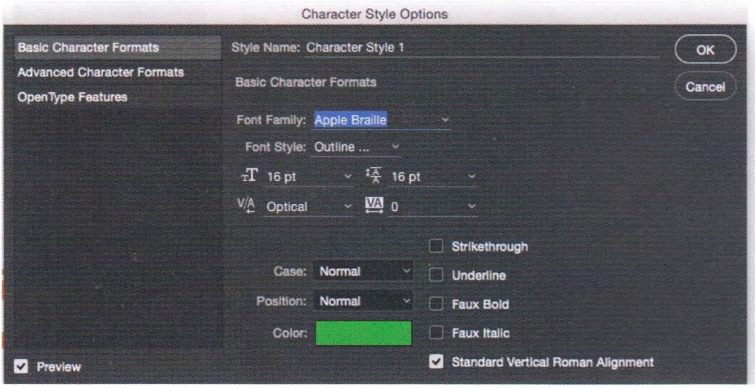
CTRL+A ile oluşturduğunuz metinlerin tamamını veya **Type Tool** *(Yazı Aracı)* ile metnin bir kısmını seçin. Çalışmanıza uygun olacak şekilde **Character Paneli** üzerinde değişikliklerinizi yapın.

Metin üzerindeki düzenlemeleriniz bittikten sonra ***Windows/Character Style*** komutuyla paneli açın. Hazırladığınız metnin tamamını seçtikten sonra **Character Style** panelinin alt kenarındaki **Create New Character Style** düğmesi ile yeni bir karakter stili oluşturabilirsiniz. Oluşturduğunuz yeni **Character Style** üzerine fare ile çift tıklayarak **Character Styles Options**'u açarak metin üzerinde istediğiniz düzenlemeleri yapın.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in



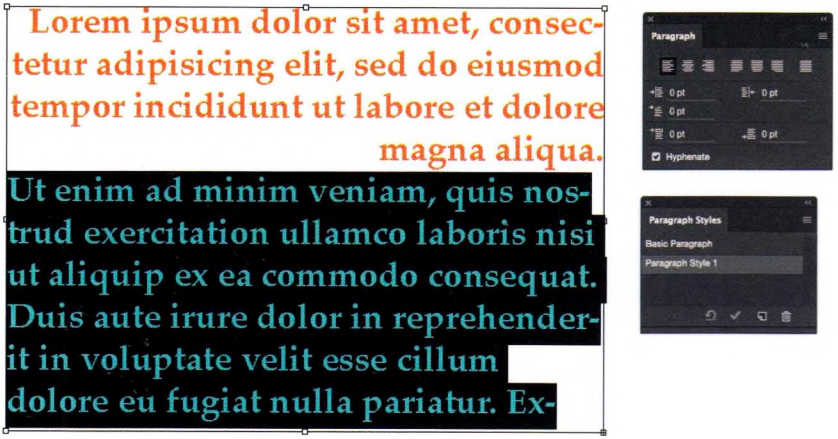


Aynı metin kutusu içinde veya farklı metin kutularındaki düzenlemeler yapabilirsiniz. Bunun için metin kutusunu/katmanı veya metin kutusu içindeki belirli bir metni seçip ve **Character Style** panelinden seçtiğiniz stil özelliklerini atayabilirsiniz.

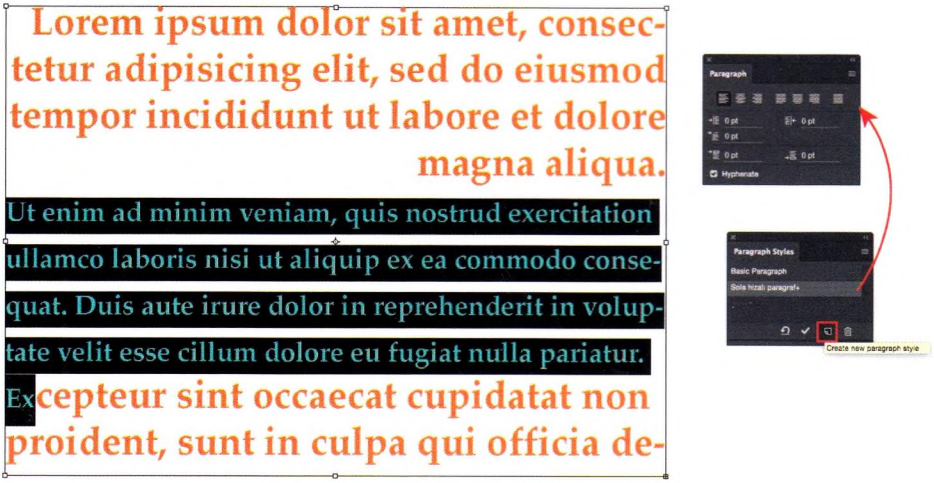
Çalışmanız bittikten sonra metin stilleri üzerinde değişiklik yapmak isterseniz, **Character Styles** paneli üzerindeki değiştirmek istediğiniz stile çift tıklayın. Açılan **Character Styles Options** penceresi üzerinden karakter özelliklerini değiştirebilirsiniz. Bu sayede tek bir stil değişikliği ile o stilin bağlı olduğu tüm metinleri de değiştirmiş olacaksınız.

PARAGRAPH STYLES PANELİ

Paragraph Styles *(Paragraf Stilleri)* paneli Paragraph panelinde bulunan özelliklerin yanında **Character** paneli özelliklerini de içinde barındırır. Başlıklar, spot metinler, ara başlıklar, içerik metinler gibi hemen her stil tipinde metinler için paragraf stilleri kullanılır.

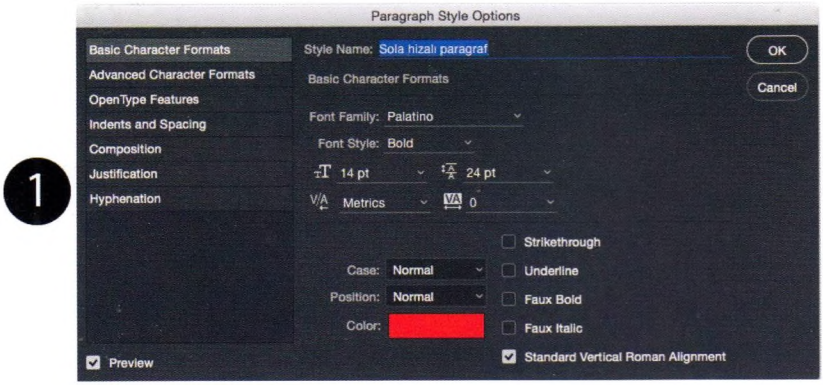


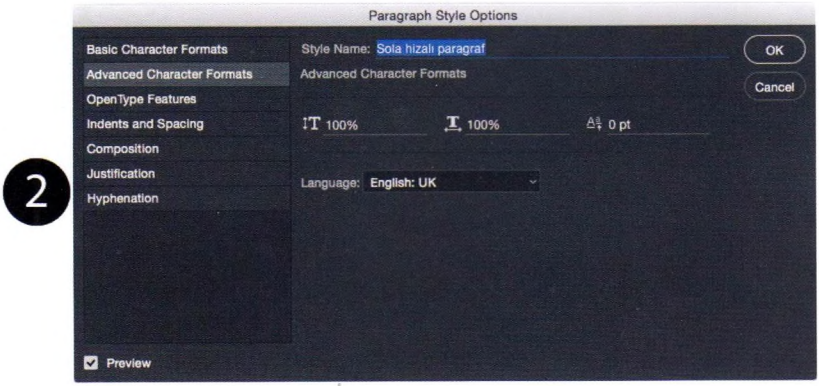
Paragraf stili için düzenlemek istediğiniz paragraf/metnin tamamını seçin. Paragraf paneli üzerinden dilediğiniz değişiklikleri yapın.



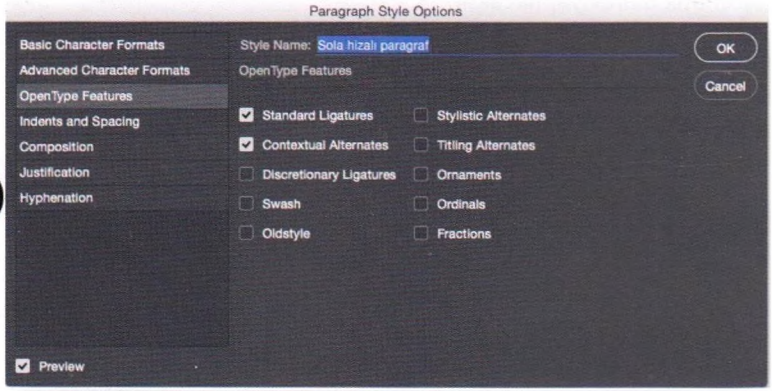
Düzenleme bittikten sonra **Paragraph Style** paneli üzerinden **Create new paragraph style** butonu ile yeni bir stil oluşturabilirsiniz.

Paragraf stilleri üzerinde değişiklik yapmak istediğinizde de **Paragraph Styles** paneli üzerinden, ilgili stile çift tıklayarak **Paragraph Style Options** panelini açabilirsiniz. Yaptığınız değişiklikler bağlı metinler içinde de değişiklik otomatik olarak yapılacaktır.

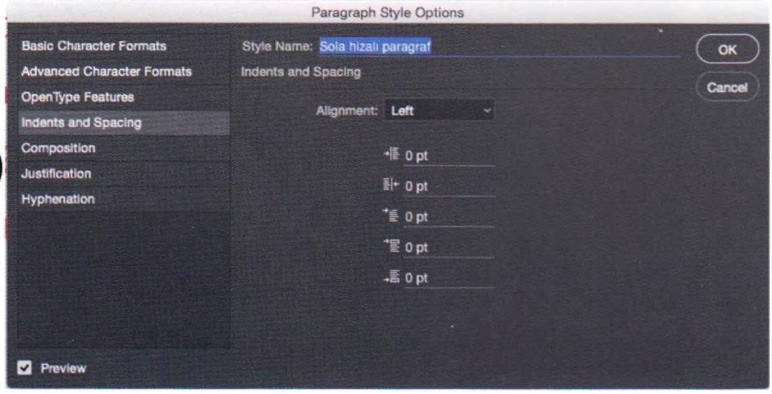




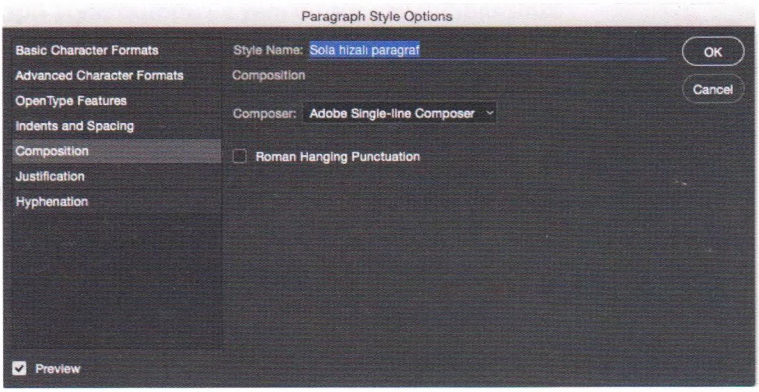
3


Paragraph Style Options
Basic Character Formats
Advanced Character Formats
OpenType Features
Indents and Spacing
Composition
Justification
Hyphenation
Style Name: Sola hizalı paragraf
OpenType Features
OK
Cancel
Standard Ligatures
Contextual Alternates
Discretionary Ligatures
Swash
Oldstyle
Stylistic Alternates
Titling Alternates
Ornaments
Ordinals
Fractions
Preview

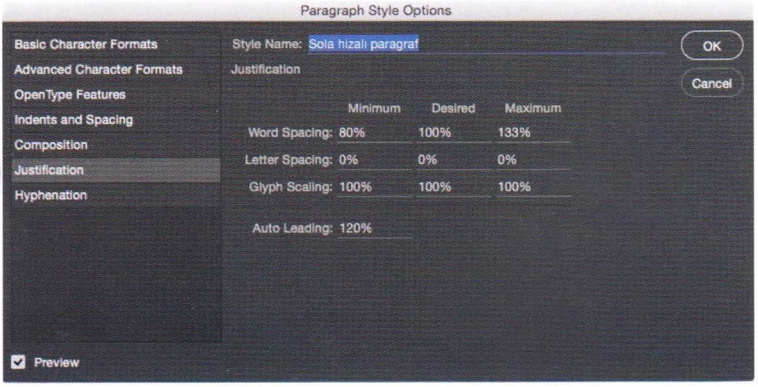
4


Paragraph Style Options
Basic Character Formats
Advanced Character Formats
OpenType Features
Indents and Spacing
Composition
Justification
Hyphenation
Style Name: Sola hizalı paragraf
Indents and Spacing
OK
Cancel
Alignment: Left
0 pt
0 pt
0 pt
0 pt
0 pt
Preview

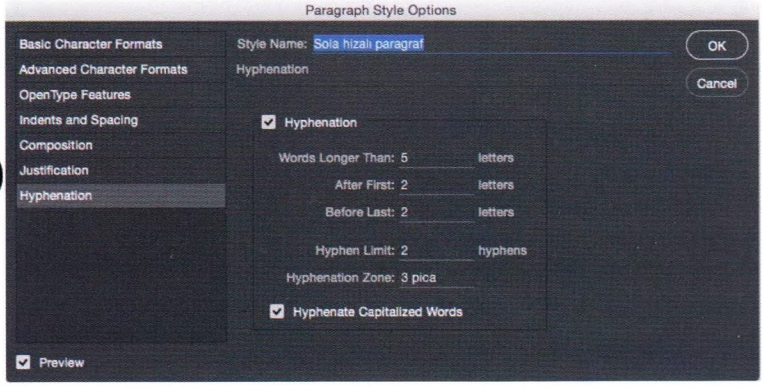
5


Paragraph Style Options
Basic Character Formats
Advanced Character Formats
OpenType Features
Indents and Spacing
Composition
Justification
Hyphenation
Style Name: Sola hizalı paragraf
Composition
Composer: Adobe Single-line Composer
Roman Hanging Punctuation
OK
Cancel
Preview

6

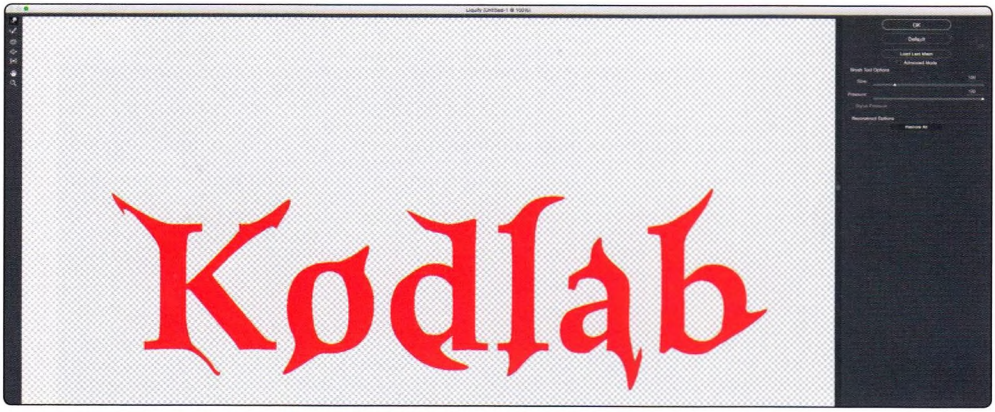

Paragraph Style Options
Basic Character Formats
Advanced Character Formats
OpenType Features
Indents and Spacing
Composition
Justification
Hyphenation
Style Name: Sola hizalı paragraf
Justification
Minimum
Desired
Maximum
Word Spacing: 80% 100% 133%
Letter Spacing: 0% 0% 0%
Glyph Scaling: 100% 100% 100%
Auto Leading: 120%
OK
Cancel
Preview

7

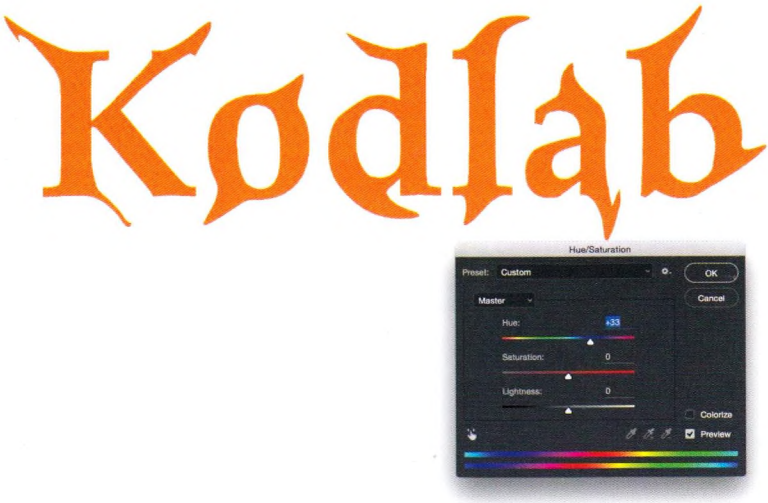

Paragraph Style Options
Basic Character Formats
Advanced Character Formats
OpenType Features
Indents and Spacing
Composition
Justification
Hyphenation
Style Name: Sola hizalı paragraf
Hyphenation
Hyphenation
Words Longer Than: 5 letters
After First: 2 letters
Before Last: 2 letters
Hyphen Limit: 2 hyphens
Hyphenation Zone: 3 pica
Hyphenate Capitalized Words
OK
Cancel
Preview

UYGULAMA 4: METİN DEFORMASYONU

Adım1: ***File/New*** ile A4 boyutlarında bir doküman açın. **Type Tool** ile kırmızı renkli bir metin yazın. Kontrol panelden metin karakterini seçtikten sonra **Kalın** *(Bold)* olarak belirleyin. ***Filter/Liquify*** komutunu çalıştırın. Bu komutu çalıştırınca photoshop bir soru soracaktır. *"This type layer must be rasterized or converted to a smart object before proceeding. If rasterized, its text will no longer be editable."* Bu soruya **Rasteraize** yanıtını verin. Yani metni piksel katmanına dönüştürün. Açılan **Liquify** panelinde sol bölümdeki araçlardan **Forward Wrap Tool** ile metnin üzerine istediğiniz düzenlemeyi yapın.



Adım2: Pc: *Ctrl+J*, **Mac:** *Command+J* kısayoluyla yeni bir katmana kopyalayın. **Pc:** *Ctrl+U*, **Mac:** *Command+U* kısayoluyla rengini turuncu olarak belirleyin.



Tekrar Pc: *Ctrl+J*, **Mac:** *Command+J* kısayoluyla yeni bir katmana kopyalayın. **Pc:** *Ctrl+U*, **Mac:** *Command+U* kısayoluyla rengini kırmızı olarak belirleyin. Sarı renkli metin en süt katmanda, kırmızı ortada, turuncu da en altta yer alsın.

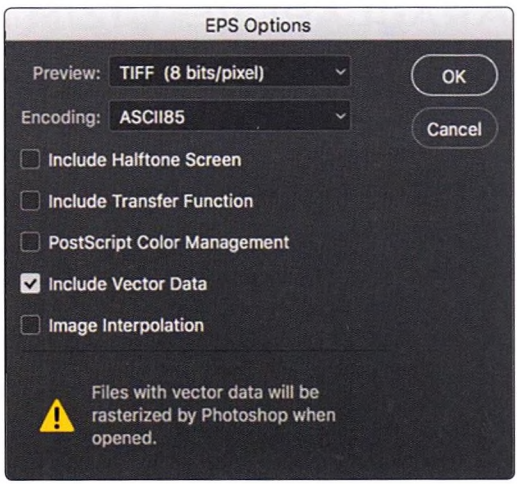
Turuncu ve kırmızı renkli metinin bulunduğu katmanların ikisine de ***Filter/Blur*** seçeneklerinden **Motion Blur** ile yukarıdan aşağıya doğru bulanıklık verin. Üç katmanı üst üste yerleştirin.

Window/Styles Panel menüsünden farklı stillere ulaşarak ortadaki turuncu katman üzerinde deneyebilirisiniz. Son olarak en üstte bulunan sarı renkli metin katmanının Katmanlar panelinden **Opacity** *(Şeffaflık)* değerini düşürerek alttaki stille birbirine kaynaşmasını sağlayın.

VEKTÖR ÇİZİMLERLE ÇALIŞMAK

8

Photoshop programında vektör çizimler yapmak mümkündür, fakat programın piksel tabanlı olduğunu unutmamak gerekir. Dokümanı hangi formatta kaydederseniz kaydedin, piksel tabanlı olarak kaydedilecektir. Fakat kaydetme sırasında **.EPS** formatında kaydederken, **Include Vector Data** kutusunu işaretlediğinizde bu problemi ortadan kaldırırsınız.

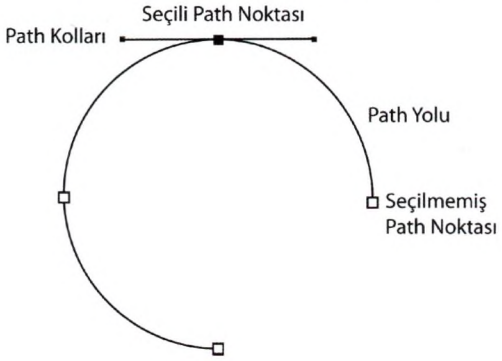


Vektörlerin en büyük özelliklerinde birisi, yeniden boyutlandırma işlemlerinde çözünürlükten bağımsız olmalarıdır. Bu anlamda **Pen Tool** ile çizilen nesneleri, **Rectangle Tool**, **Rounded Rectangle Tool**, **Elipse Tool**, **Polygon Tool**, **Line Tool** gibi geometrik vektör araçlarını kullanabilirsiniz.

Bu araçlarla birlikte **Paths** paneli ve **Path** seçim araçları olan **Path Selection Tool** ile **Direct Selection Tool** araçlarını kullanabilirsiniz.

Vektör Çizimlerin Özellikleri:

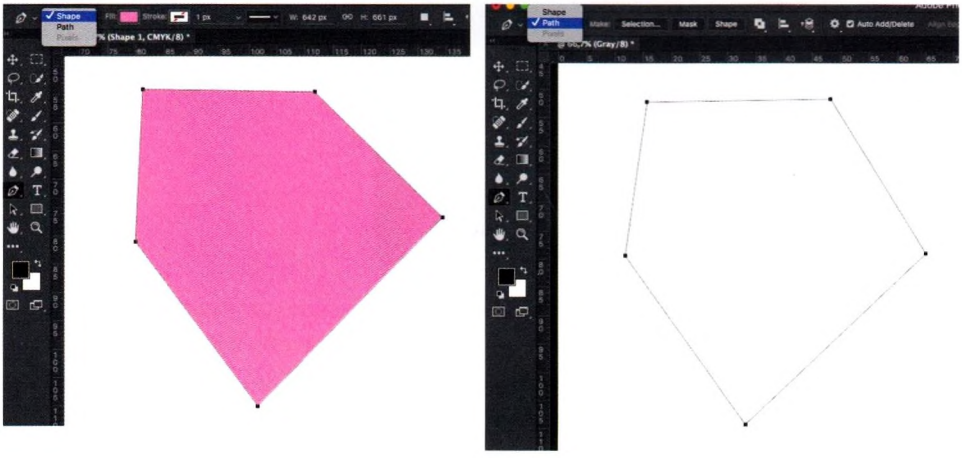
1. Bir vektör çizim; **Path Yolu**, **Path Noktası**, **Path** noktasına ait kollardan oluşur.



2. Vektör nesneler çözünürlükten bağımsızdır.

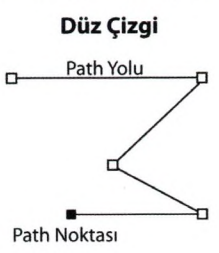
Vektör Çizim Araçları ve Çizim Teknikleri

Pen Tool araçlarını kullanarak, düz ve eğri yollar oluşturarak vektör yollar çizebilirsiniz. **Pen Tool** aracına tıkladığınızda şekil çizmek için **Shape Layers**, yol çizmek için **Path** seçeneğinin işaretli olması gerekir.



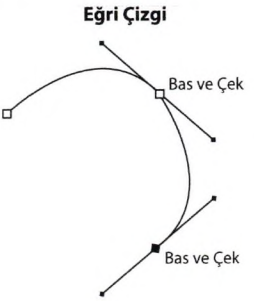
Düz Yollar Çizmek

İster **Shape Layers** ister **Paths** seçili olsun; fareyle istediğiniz bir yere tıklayıp başlangıç noktasını oluşturduktan sonra her tıkladığınız yeni nokta, bir önceki noktayla bağlantılı düz yollar çizer. Fareyle her tıklamanızda **path** noktaları oluşur. Bunlar; yolların bağlantı noktalarıdır ve düzenlenebilirler. Yol çizim işlemini tamamlamak için ilk tıkladığınız noktaya geldiğinizde farenin yanında küçük bir işaret belirir. Bu işareti görünce tıklayın, yol kapanıp şekilde dönüşecektir.



Eğri Yollar Çizmek

İster **Shape Layers** ister, **Paths** seçili olsun; fareyle istediğiniz bir yere tıklayarak başlangıç noktasını oluşturun. Ardından farklı bir yere tıklayarak fareyi bırakmadan çekin. **Path** yolunun eğri bir çizgi biçimini alır. Bununla birlikte path noktasında kollar belirir.

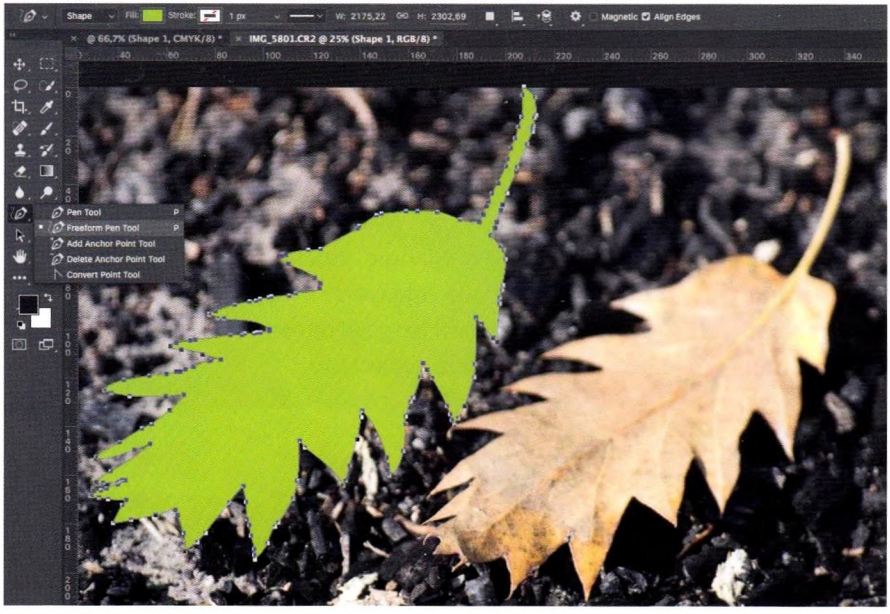


Düz ve Eğri Yolları Birlikte Çizmek

İster **Shape Layers** ister **Paths** seçili olsun, bir nesneyi çizerken, nesnenin kenarları sadece düz veya sadece eğri çizgilerden oluşmaz. Photoshop'ta bu iki çizgiyi birlikte çizebilmek için basit bir yöntem kullanırız. Fareyle istediğiniz bir yere tıklayarak başlangıç noktasını oluşturduktan sonra hangi çizgiyle başlayacaksanız yandaki gibi ikinci noktanızı da yerleştirin. Bundan sonrası önemli, ilk oluşturduğunuz çizgi düz ve path noktasından kollar çıkmadıysa devam edebilirsiniz. Fakat çizgi eğri oluşturuyorsa, path noktasından çıkan kollardan birini iptal ederek çalışmaya devam etmeniz gerekecektir. Bunun için eğri noktayı oluşturduktan sonra klavyeden **Alt** tuşuna basarak path notasının kollarından birini iptal edin ve çizime aynı şekilde devam edin.

FREEFORM PEN TOOL (SERBEST YOLLAR ÇİZMEK)

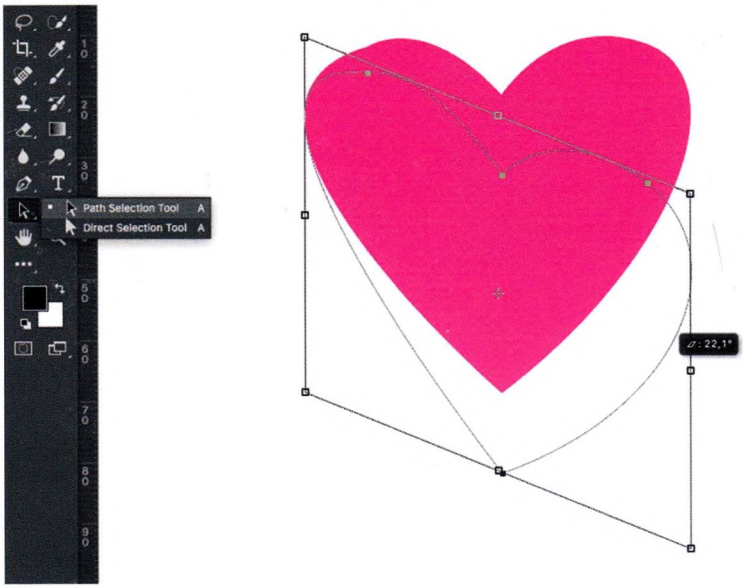
Freeform Pen Tool ile serbest yollar oluşturabilirsiniz. Özellikle illüstrasyon çalışmalarında özgürce çizimler yapabilirsiniz. Aşağıdaki örnekte olduğu gibi fotoğraf üzerinden hızlı bir biçimde çalışabilirsiniz.



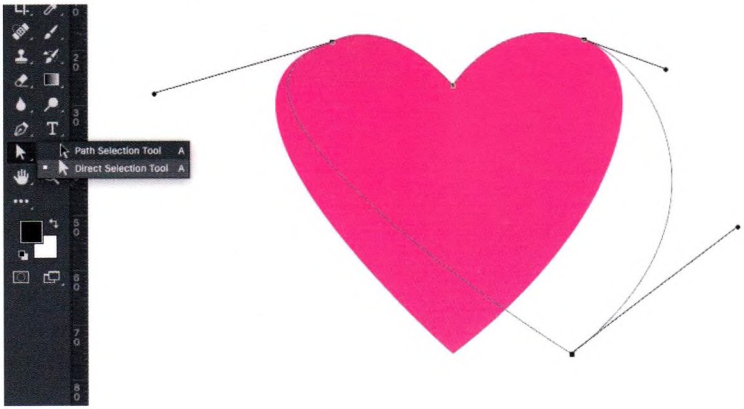
SELECTION - DIRECT SELECTION TOOL (YOLUN DÜZENLENMESİ)

Pen Tool araçlarıyla ve hazır şekillerle çizilen yollar daha sonra düzenlenebilir. Çizimi yaptıktan sonra **Pen Tool** aracının hemen altında yer alan **Path Selection Tool** ve **Direct Selection Tool** ile düzenleme yapabilirsiniz.

Path Selection Tool *(Path Seçim Aracı)*, path yolunun tamamını seçerek istediğiniz bir yere taşımanızı sağlar. Ayrıca **Path Selection** ile seçtiğiniz yolu ***Edit/Transform*** seçenekleriyle büyültüp, küçültme, perspektif ekleme gibi seçenekler uygulanabilir.

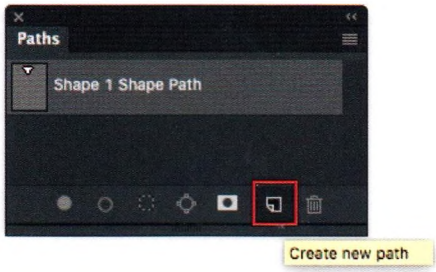


Direct Selecion Tool *(Direk Seçim Aracı)*, Path yolu üzerindeki noktaları seçer ve istediğiniz gibi düzenlemenizi sağlar. **Direct Selection Tool** ile birden fazla path noktasını aynı anda düzenleyebilirsiniz. Bunun için klavyeden **Shift** tuşuna basarak **path** noktalarına tıklayıp seçin ve istediğiniz alana taşıyın.



Ayrıca çizilen bir yolu **Pen Tool** altında yer alan **Convert Point Tool** ile **path** noktalarına fare ile tekrar tıklayarak düzenleyebilirsiniz. **Path** noktalarının kollarını iptal etmiş olsanız bile bu araçla yeniden müdahale edebilirsiniz.

PATHS PANELİ (YOL PANELİ)

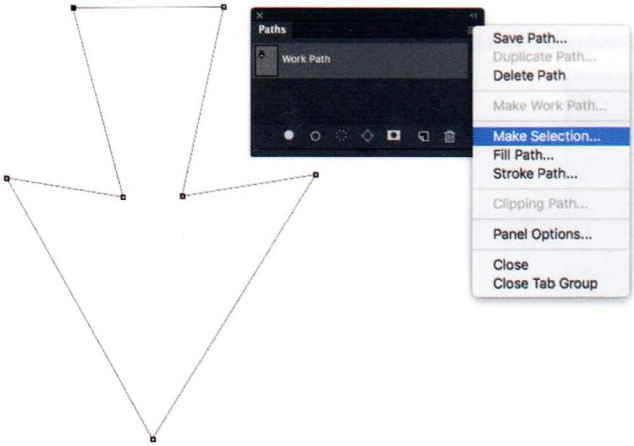


Photoshop'ta yollarla çalışırken yolları düzenlemek için ayrıca **Paths** paneli yer alır. ***Window/Paths*** panelini açtığınızda çizdiğiniz yolların bu panelde tek bir katman olarak yer aldığını görürsünüz. Bu katman, en son çizdiğiniz yola aittir. Dilerseniz her çizilen yolun çizgisini **paths** panelinde tek tek saklayabilirsiniz.

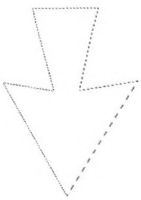
Bunun için her çizimden önce **Paths** panelinin altındaki **Create New Path** sembolüne tıklayın. Kontrol panelden **Path** seçeneğini seçin ve istediğiniz yolu çizin.

YOLU SEÇİME DÖNÜŞTÜRMEK

Pen Tool aracındayken Kontrol panelden **Path** seçeneğini seçin ve istediğiniz yolu çizin. Ardından **Paths** panel menüsünden **Make Selection** komutunu çalıştırın.



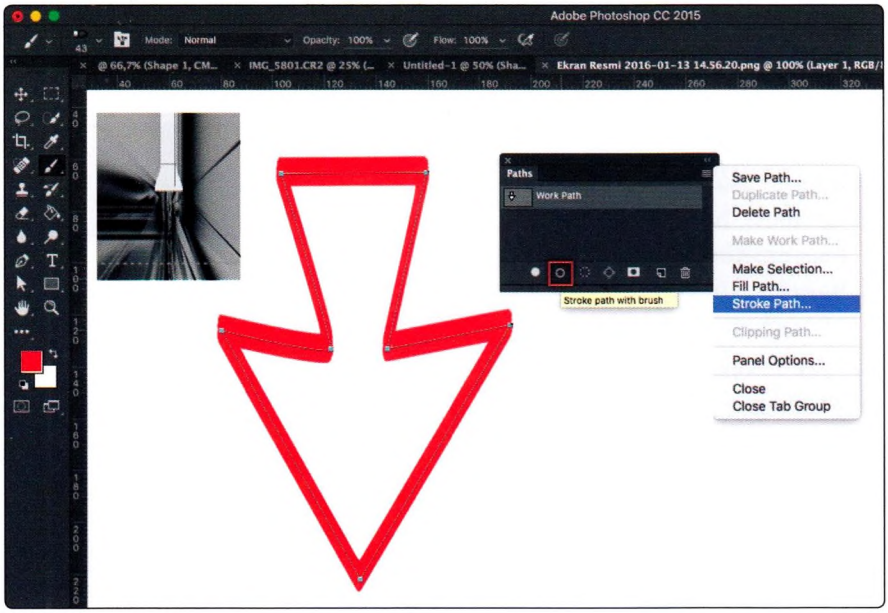
Veya **Paths** paneli altındaki **Load Path As A Selection** sembolüyle de yolu yandaki şekildeki gibi seçime dönüştürebilirsiniz.



Yolu Çizgiye Dönüştürmek ve Düzenlemek

Pen Tool'dayken Kontrol panelden **Path** seçeneğini seçin ve istediğiniz yolu çizin. **Brush** *(Fırça)* veya **Pen** *(Kalem)* aracını seçin. Bu araçlara ait **Kontrol** panel açılır. **Path** yolunda kullanmak istediğiniz çizginin, fırça biçimini ve Size / Boyut ile Kontrol paneldeki **Brush** sekmesinden belirleyin. Çizgiyi renklendirmek için; ***Window/Swatches*** panelinden bir **Foreground** *(Önplan)* rengi belirleyin.

Path paneli menüsünden **Stroke Path** seçeneğini seçin.



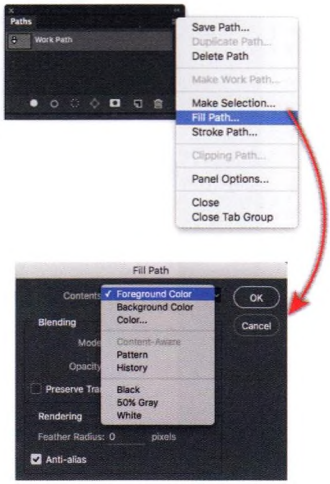
Çizgiyi düzenleyebilmek için yeni bir panel açılır. Bu panelde az önce seçtiğiniz aracı seçin ve onaylayın. **Path** yolu çizgi ile çizilir.

Aynı işlemi **Paths** paneli altında yer alan **Stroke Path With Brush** sembolüne tıklayarak da yapabilirsiniz.

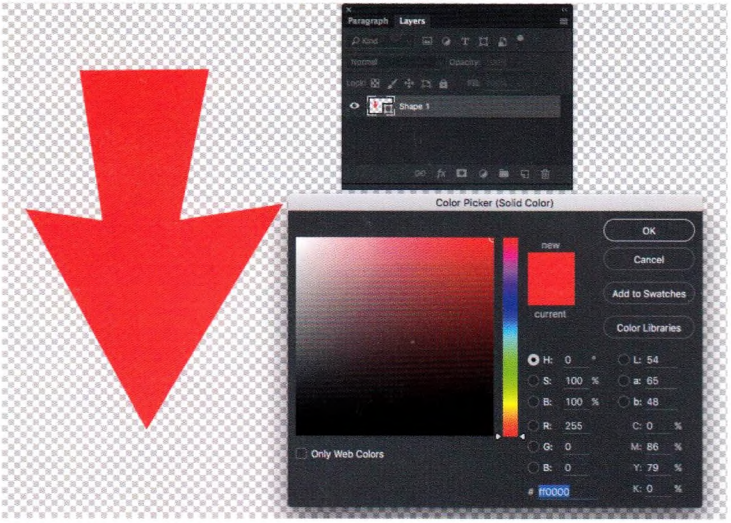
Yolun İçini Renklendirmek

Yolun içini renklendirmek için; ***Window/Swatches*** panelinden bir **Foreground** *(Ön plan)* rengi belirleyin. Pen Tool'dayken Kontrol panelden Path seçeneğini seçin ve istediğiniz yolu çizin. Paths panel menüsünden **Fill Path** seçeneğini seçin.

Fill Path paneli açılır. Bu panelde Contents bölümünden **Foreground** *(Ön plan)* **Rengi**, **Background** *(Arkaplan)* rengi gibi renk seçimini yapın ve onaylayın. Yolun içi boyanacaktır.



Bu rengi değiştirmek istediğinizde **Layers** *(Katmanlar)* paneline gelerek, yolun bulunduğu katmanın önünde yer alan renk kutusuna tıklayın. Açılan **Pick A Solid Color** panelinden bir renk seçin ve paneli onaylayarak uygulayın.



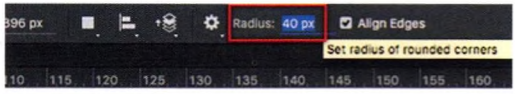
Aynı işlemi **Paths** paneli altında yer alan **Fill Path With Foreground Color** sembolüne tıklayarak da kısayoldan yapabilirsiniz.

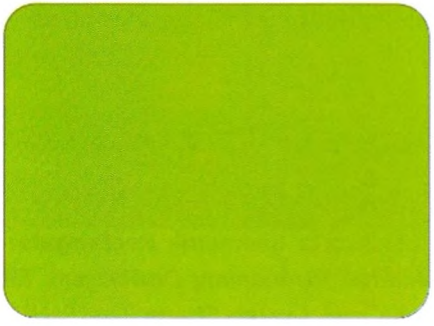
Bir şeklin içini **Gradient** *(Renk Geçişi)* ile boyamak isterseniz **Layer Styles** panelini kullanın. **Shape** katmanına fare ile çift tıkladığınızda **Layer Style** panelinden renk geçişlerini görebilirsiniz.

Şablon Çizim Araçlarıyla Çalışmak

Photoshop'ta geometrik **Rectangular** *(Dikdörtgen)*, **Rounded Rectangular** *(Kenarları Yuvarlatılmış Dikdörtgen)*, **Elips** *(Yuvarlak)*, **Polygon** *(Çoklu Kenar)*, **Line** *(Çizgi)*, **Custon Shape** *(Özel Şekil Araçları)* şablon araçlarıyla çalışmak hızlı ve kolaydır. Bu şablonları kullanırken Kontrol panelde şekil çizmek için **Shape**, yol çizmek için **Path** seçeneğinin işaretli olması gerekir. İsterseniz **Pen Tool** ile Kontrol panelden bu şablonlara ulaşabilirsiniz. **Araçlar** panelinden tek tek seçerek bu araçları da kullanabilirsiniz.

Custom Shape Tool, içinde çok fazla sayıda hazır şekil barındırır. Bu aracı seçtiğinizde Kontrol panelde, **Shape** bölümünden Photoshop hazır şekillere ulaşabilirsiniz.

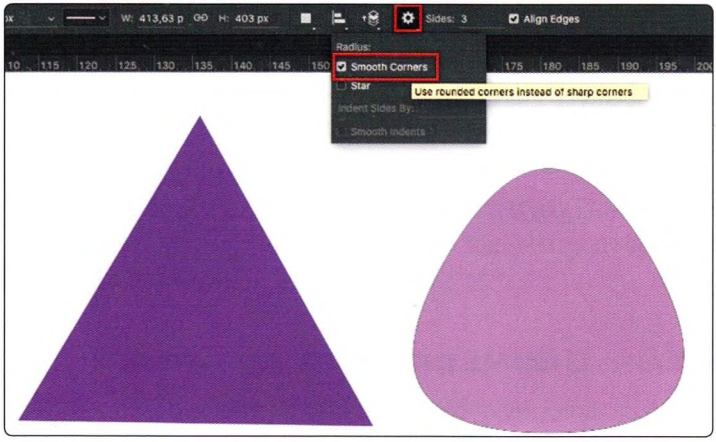




Her aracın kendine özel ayarları vardır. Bu ayarlar, aracı seçtiğinizde Kontrol panelde aktif hale gelir. Örneğin; **Rounded Rectangle Tool** ile çizim yapmadan, **Kontrol** paneldeki **Radius** bölümünden kenarlarının yuvarlaklık açısını ayarlayabilirsiniz.

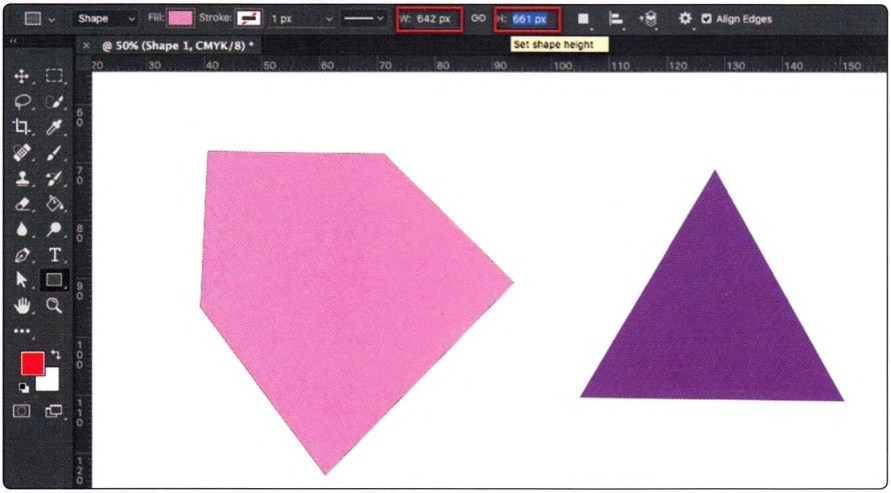
Örneğin; yıldız, üçgen vb. farklı şekiller çizmek için Polygon Tool aracını seçin. Kaç kenarı olmasını istiyorsanız, Kontrol paneldeki **Sides** bölümüne yazın. Üçgen için 3 yazmanız yeterlidir. Yıldız için Sides seçeneğinin hemen yanındaki **Geometry Options** seçeneğini açın.

Radius: Kenar yumuşaklığı için bir sayı verebilirsiniz veya **Smooth Radius** seçilerek otomatik yumuşaklık verilebilir. **Star** seçeneğiyle otomatik olarak yıldız olmasını sağlayabilirsiniz. **Intent Sides:** İç kenarların girintisini düzenler. **Smooth Intents:** İç Kenarların Yumuşaklığı seçilerek düzenlenebilir.



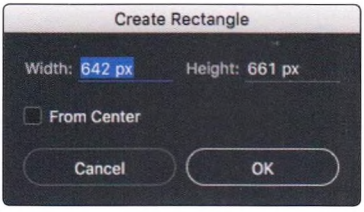
VEKTÖR ÇİZİMLERİ BOYUTLANDIRMAK

Şablon çizim araçlarıyla çalışırken boyutlarını belirleyerek çizimi yapabilirsiniz. Boyutlandırma için ilk olarak vector şekli çizin ardından yer alan **W: H:** harflerinin hemen yanına yer alan kutulara istediğiniz boyutu verin. Ardından **Enter** tuşuna basarak boyutu onaylayın.



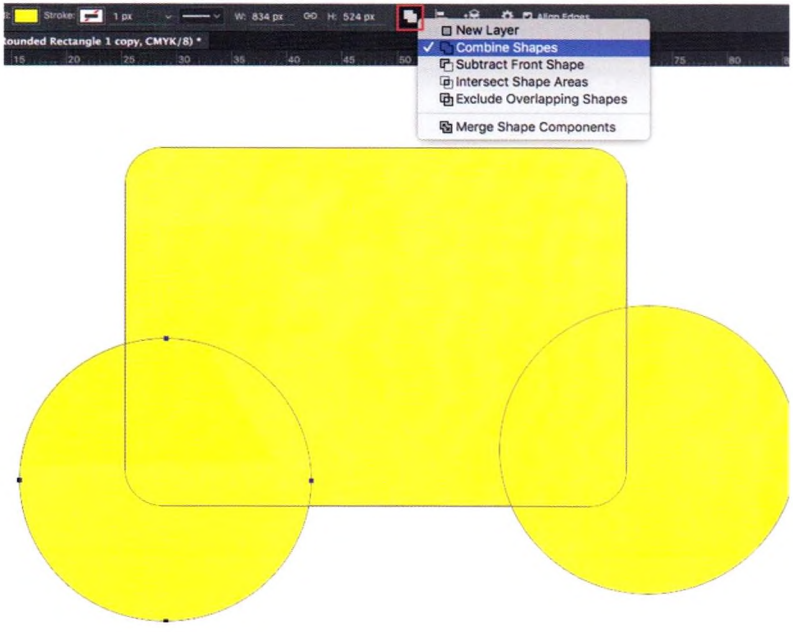
Unconstrained: Boyut vermeden, **Square:** Örneğin; **Rectangular** *(Dikdörtgen)* aracındaysanız kare çizer. **Elips** aracındaysanız daire çizer. **Fixed Size: W:** Yatay, **H:** Dikey boyut verebilirsiniz. Rakamların yanına **cm**, **mm** gibi ölçü birimlerini yazarak klavyeden **Enter** tuşu ile onaylayın. **Proportional:** Nesneyi oranlayarak çizebilirsiniz. **From Center:** Ortalayarak çizer. **Snap to Pixels:** Piksellere yapışarak çizer.

Shape araçlarıyla çalışırken yeni bir şekil oluştururken boyutlandırabilirsiniz. Bunun için **Shape** araçlarından birini seçin ve çalışma alanına tıklayarak açılan **Create** penceresinden istediğiniz boyutları yazarak belirleyin.



VEKTÖR ÇİZİMLERİ BİRLEŞTİRMEK

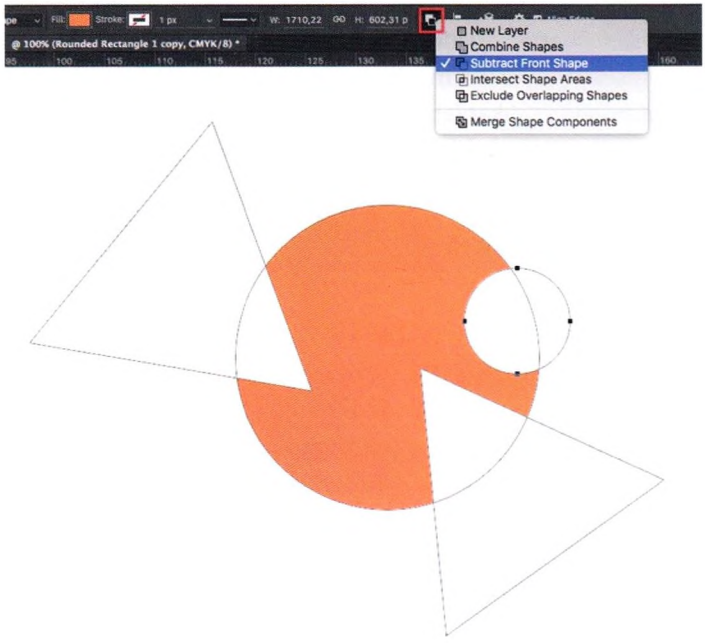
Şablon çizim araçlarıyla çalışırken birbirleriyle birleştirerek yeni geometrik formlar elde edebilirsiniz. Bunun için **Shape** araçlarıyla bir şekil çizdikten sonra Kontrol panelde yer alan **Add To Shape Area** sembolüne tıklayın ve ikinci hatta üçüncü şekilleri çizin. Her şeklin aynı katman üzerinde birbirine birleşik olarak konumladığını görebilirsiniz. Aynı işlemi klavyeden **Alt** tuşuna basarak kısa yoldan uygulayabilirsiniz.



VEKTÖR ÇİZİMLERİ ÇIKARMAK

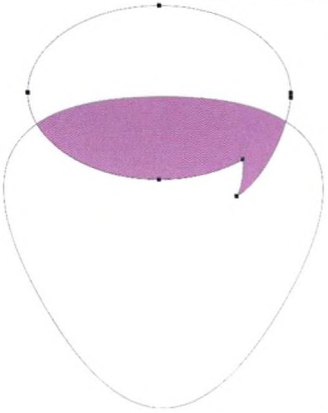
Şablon çizim araçlarıyla çalışırken birbirlerinden çıkartarak yeni geometrik formlar elde edebilirsiniz. Bunun için **Shape** araçlarıyla bir şekil çizdikten sonra Kontrol panelde yer alan **Subtract From Shape Area** sembolüne tıklayın ve ikinci hatta üçüncü şekilleri çizin. Her şeklin aynı katman üzerinde birbirinden çıkarılarak konumladığını görebilirsiniz.

Aynı işlemi klavyeden **Shift** tuşuna basarak kısa yoldan uygulayabilirsiniz.

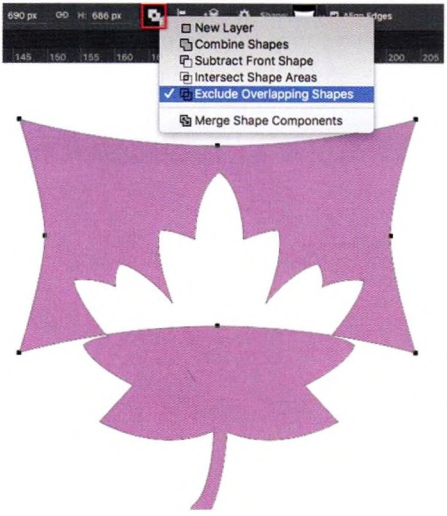


VEKTÖR ÇİZİMLERİN KESİŞİMİNİ ALMAK VE ÇIKARMAK

Şablon çizim araçlarıyla çalışırken birbirlerinin kesişimini alarak yeni geometrik formlar elde edebilirsiniz. Bunun için **Shape** araçlarıyla bir şekil çizdikten sonra Kontrol panelde yer alan **Intersect Shape Areas** sembolüne tıklayın ve ikinci, hatta üçüncü şekilleri çizin. Her şeklin aynı katman üzerinde birbirinden çıkarılarak, yalnızca kesiştikleri alanların kaldığını görebilirsiniz.



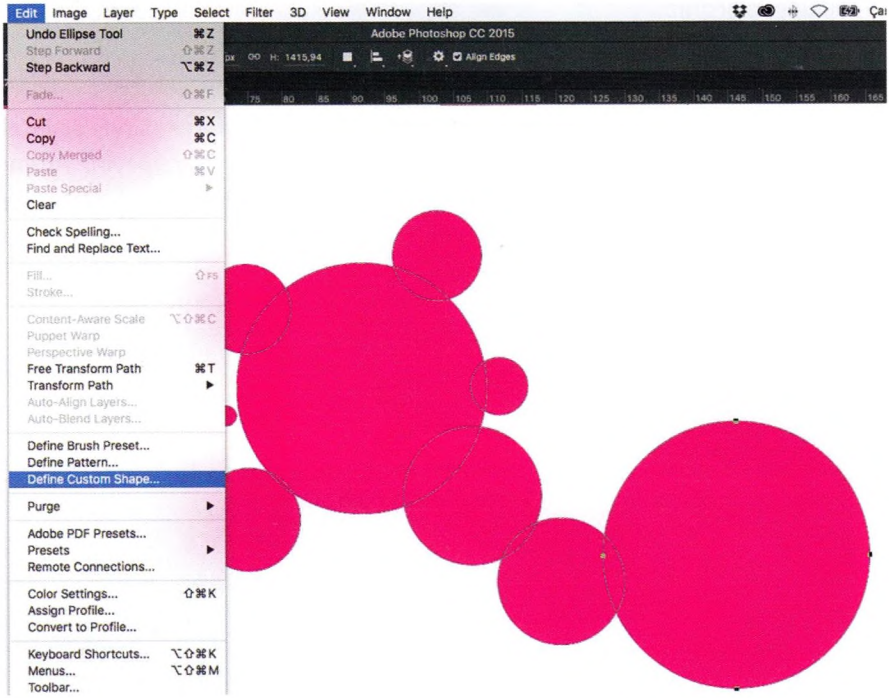
Aynı işlemi klavyeden **Alt+Shift** tuşlarına basarak kısa yoldan uygulayabilirsiniz.



Şablon çizim araçlarıyla çalışırken birbirlerinin kesişimini çıkartarak yeni geometrik formlar elde edebilirsiniz. Bunun için **Shape** araçlarıyla bir şekil çizdikten sonra Kontrol panelde yer alan **Exclude Overlapping Shape Areas** sembolüne tıklayın ve ikinci, hatta üçüncü şekilleri çizin. Her şeklin aynı katman üzerinde birbirinin kesişimi çıkarılarak, düzenlendiğini görebilirsiniz.

Özel Şekil Tanımlamak

Pen Tool ve şablon araçlarla çalışırken oluşturduğunuz geometrik şekilleri Photoshop hafızasına kaydederek tekrar tekrar kullanabilirsiniz. Şekli çizin, ardından ***Edit/Define Custom Shape*** komutunu çalıştırın. Açılan panele bir isim verdikten sonra, özel şekli tanımlamış olursunuz.



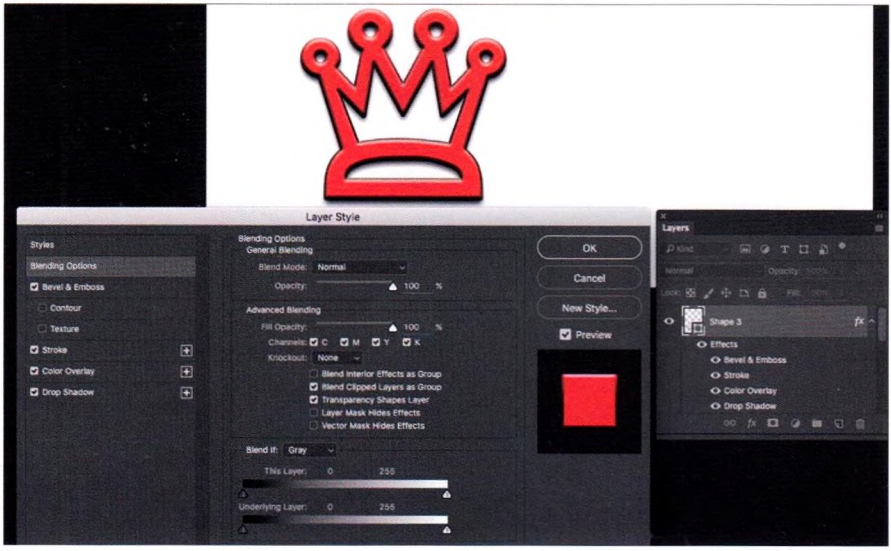
Bu şekli kullanmak istediğinizde **Custom Shape Tool** aracındayken Kontrol panelden **Shape** altında diğer şekillerin altında ulaşabilirsiniz. Şekli seçip istediğiniz gibi uygulayın.

STYLES (STİLLER) PANELİ

Photoshop'ta **Stil** paneli ***Window/Styles*** komutuyla açılır. Renk, gradient, gölge, kabartma vb. katman stillerinin hazır olarak bulunduğu paneldir. Dilerseniz siz de oluşturduğunuz katman stillerini Photoshop'a yükleyerek bu panele kaydedebilir ya da web üzerinden stiller satın alarak bu panele yükleyebilirsiniz.

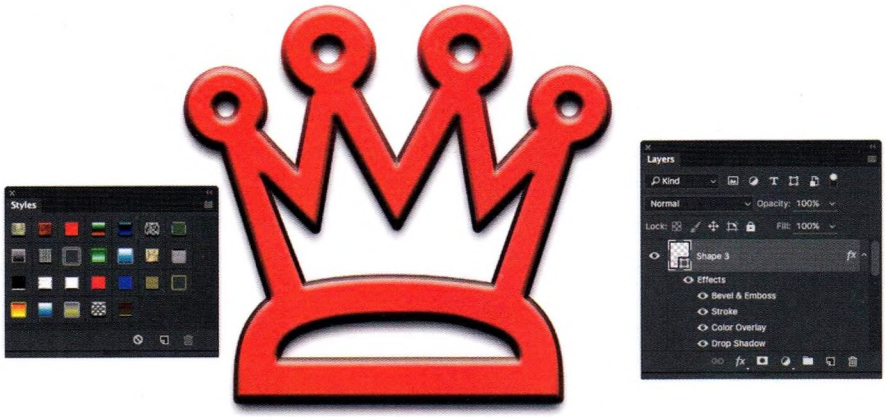
YENİ BİR STİL OLUŞTURMAK

Þeklin bulunduğu katmana fare ile çift tıklayın **Layer Styles** paneli açılacaktır. Önceki konuda bahsettiğimiz gibi istediğiniz stilleri düzenleyin. Ardından sol üstte yer alan **Styles** seçeneğini seçin ve açılan bölümden **New Styles** düğmesiyle hazırladığınız bu yeni stili kaydedin.



Bir Şekle Veya Metine Stil Eklemek

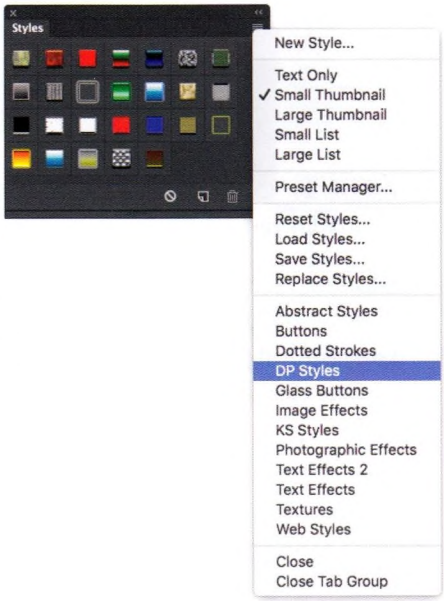
Çizdiğiniz bir şekil veya metine stiller ekleyebilirsiniz. Bunun için ***Window /Styles*** komutuyla **Stiller** panelini açabilirsiniz veya **Kontrol** panelden uygulayabilirsiniz.



Stil Dosyasını Panele Eklemek

Photoshop içinde yer alan stilleri Styles paneli menüsünden açarak kullanabilirsiniz. Panel menüsünde en altta yer alan tüm komutlar hazır stillerdir.

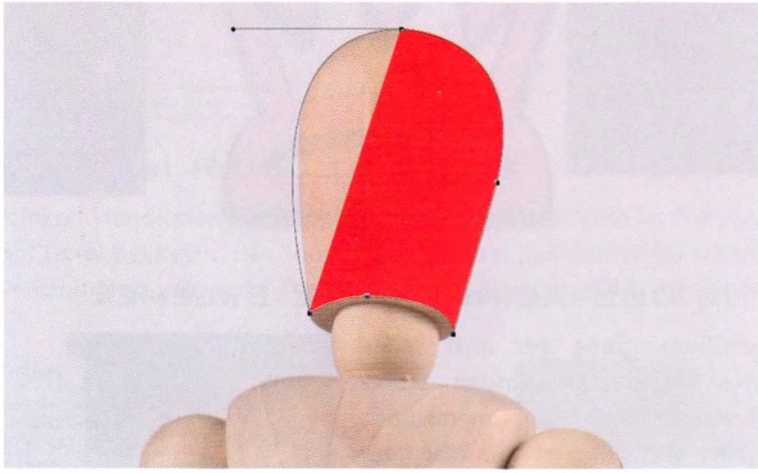
Ayrıca dışarıdan da stil yükleyebilirsiniz. Bunun için **Styles** paneli menüsünden **Load Style** komutuyla dosyayı bulup yükleyin. Bir şekle uyguladığınız stili iptal etmek için **Styles** panelinde birinci sembole, **Default Style** düğmesine tıklayın.



Uygulama 5: Vektör Bir İllüstrasyon Çalışması

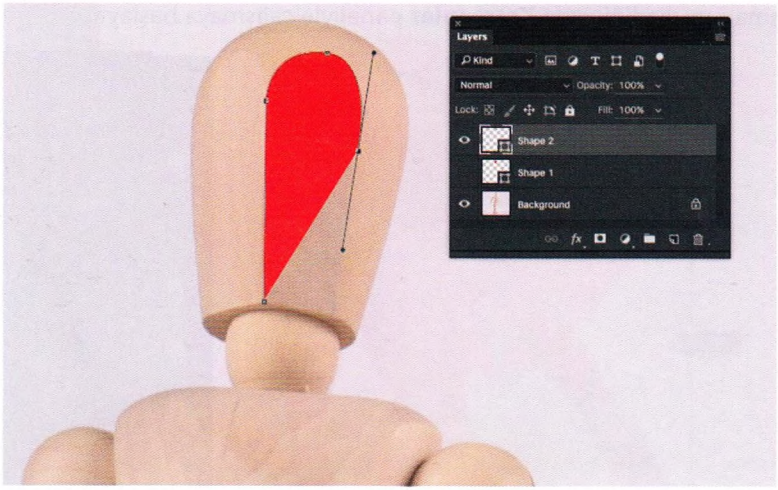
Photoshop'ta ***File/Open*** veya **Mini Bridge** panelini kullanarak çizmek istediğiniz görseli açın.

Adım 1: Pen Tool'u seçin Kontrol panelden **Shape** seçeneği işaretli olsun. Daha sonra görsel üzerindeki her parçanın yüzeylerini ayrı ayrı çizin. Bununla birlikte her şeklin renginin farklı olması da çalışmayı kolaylaştırır. Çizim sırasında rastgele renkler seçebilirsiniz, daha sonra düzenlemek daha kolaydır.

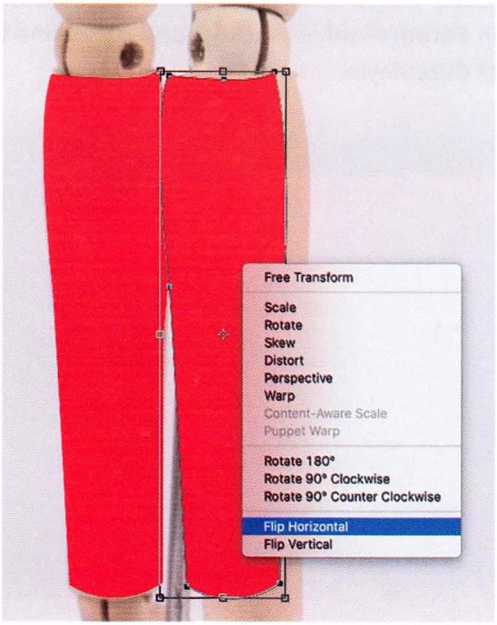


Adım 2: Çizdiğiniz parçalar görseli kapatarak çizmenizi engelliyorsa, o katmanın yanındaki göz sembolünü kapatarak yeni nesneyi çizin.

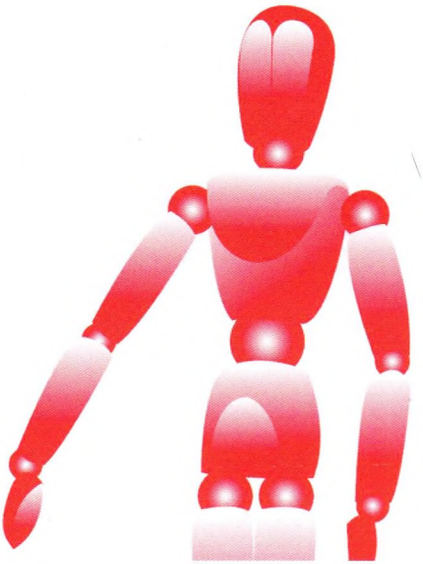
Adım 3: Görsel üzerinde boyun, omuz, dirsek gibi yuvarlak nesneleri, **Elips Tool** ile klavyeden **Shift** tuşuna basarak çizin. Daha sonra **Alt** tuşuna basarak kopyasını alıp **Move Tool** ile yerine yerleştirin. Görselin tamamını bu kısa yollarla çizmeye devam edin.

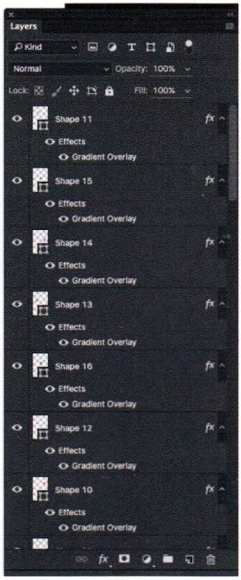


Adım 4: Simetrik nesneler için çizdiğiniz şeklin klavyeden **Alt** tuşuna basarak kopyasını alın. Ardından **Pc:** *Ctrl+T*, **Mac:** *Command+T*, kısa yoluyla **Transform** komutunu çalıştırın. Fare ile transform kutusunun, üzerine sağ tuşla tıkladığınızda menü yeni bir komut listesi açılır. **Flip Horizontal** seçtiğinizde şekil ayna etkisiyle tersine dönerek simetrik olan nesneye dönüşür.

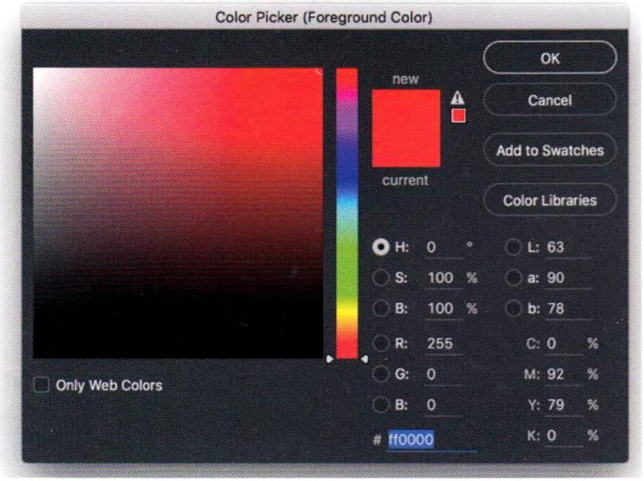


Tamamını çizdiğinizde **Katmanlar** paneliyle çalışmaya başlayabilirsiniz.

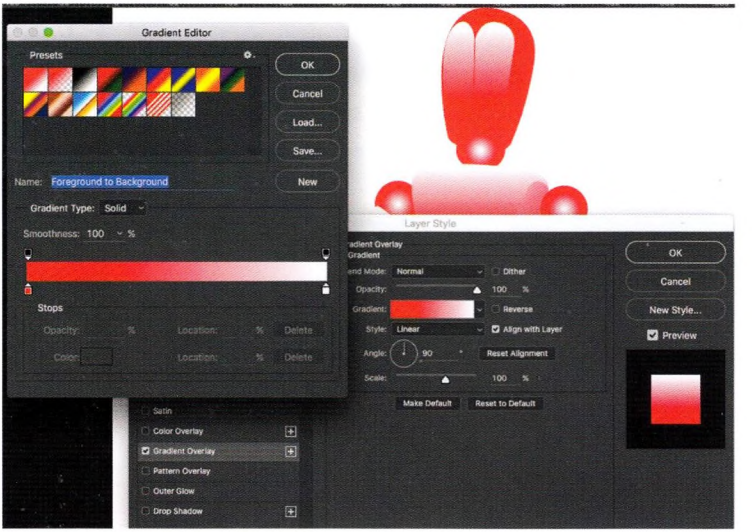




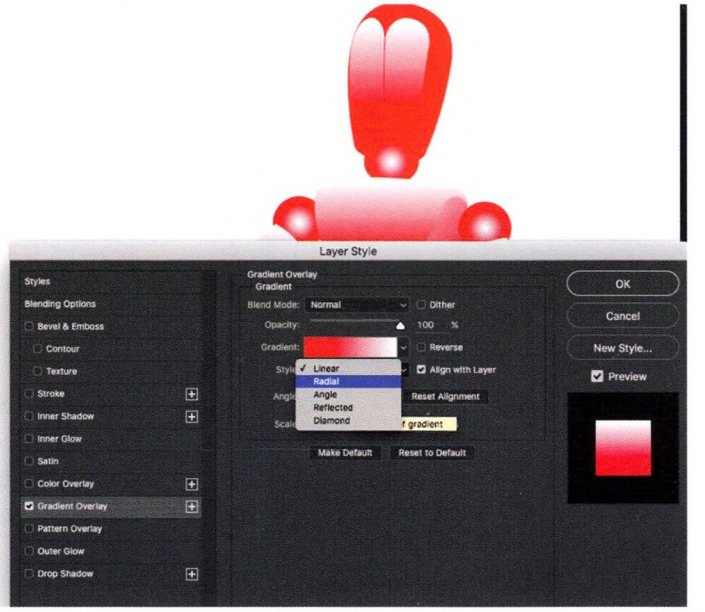
Adım 5: Görseli oluşturan her parçanın rengini bulunduğu katmanda yer alan renk kutusuna tıklayarak düzenleyebilirsiniz. İlk olarak, **Araçlar** panelinin altında yer alan **Foreground** ve **Background** renklerine tıklayarak, istediğiniz renkleri seçerek düzenleyin.



Örnekteki gibi hacimli bir etki vermek için; katmanın boş alanına fareyle çift tıklayarak **Layer Styles** panelini açın. **Gradiet Overlay** seçeneğiyle bu düzenlemeleri yapabilirsiniz.

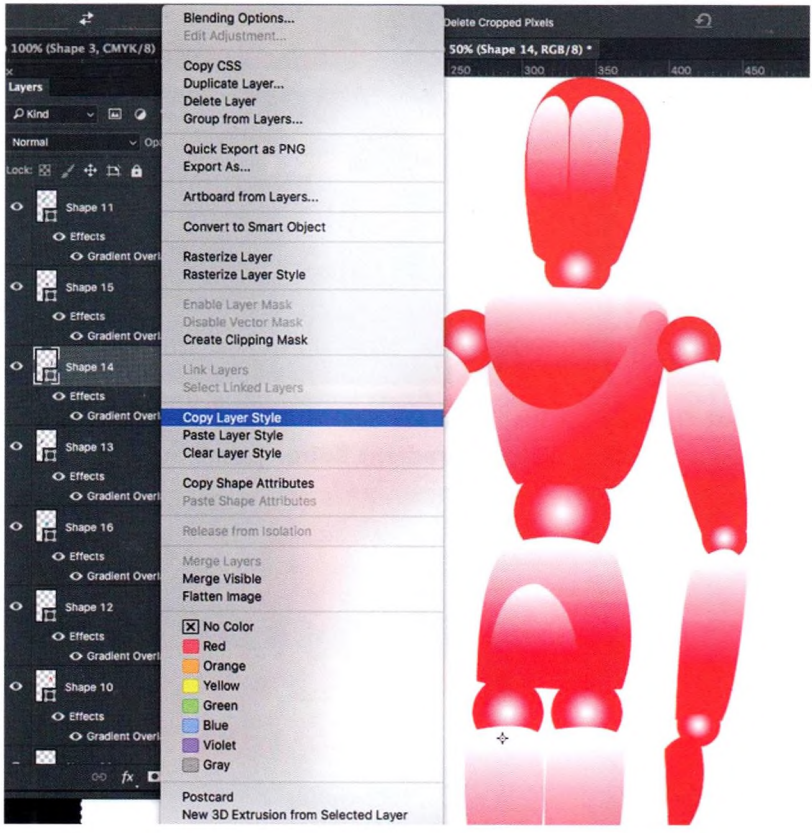


Gradient Overlay seçenekleri arasındaki **Gradient** *(Renk)* geçişinin üzerine tıkladığınızda yukarıdaki gibi **Gradient Editor** paneli açılır. Bu panelden de renk geçişiyle ilgili ayrıntılı düzenlemeler yapılır.

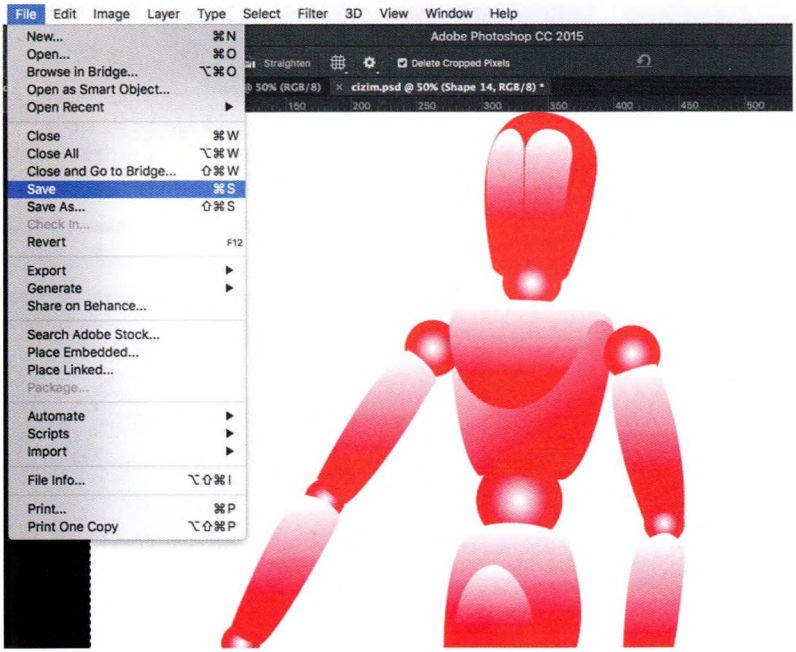


Düz renk geçişleri için **Style** bölümünden **Linear**, dairesel renk geçişleri için **Radial** seçeneğini seçin.

Adım 6: Bir şekil üzerine kullandığınız renk stilini farklı bir katmanda kullanmak için; renk stili uygulanan katmana fare ile sağ tıklayıp, **Copy Layer Style** *(Katman Stilini Kopyala)*'yı seçin. Ardından diğer katmana sağ tıklayarak **Paste Layer Style** *(Katman Stilini Yapıştır)*'ı seçin.



Tüm görseli bu şekilde renklendirdikten sonra görselin bulunduğu katmandaki göz sembolünü kaldırın. Yaptığınız vektör illüstrasyon çalışmasını ***File/Save*** komutuyla kaydedin.



DOLGU RENKLERİ İLE ÇALIŞMAK

9

Photoshop'ta katmanlar kadar önemli diğer bir konu da renk konusudur. Photoshop'ta renklerle çalışmanın püf noktalarını bu bölümde bulabilirsiniz.

Photoshop'ta renklendirme yaparken **Swatches**, **Color**, **Brush**, **Brush Presets** panelleriyle, **Paint Bucked Tool**, **Gradient Tool**, **Brush Tool**, **Pencil Tool**,

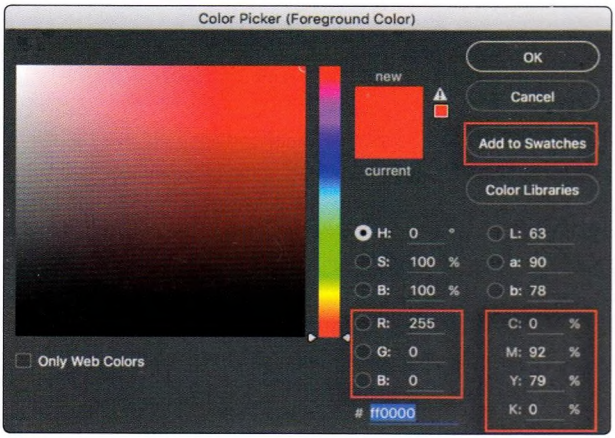
Mixer Brush Tool vb. araçlarla, **Araçlar** panelinin altında yer alan **Foreground** *(Önplan)*, **Background** *(Arkaplan)* renk kutuları kullanılır.

Dolgu Renklerinin Püfleri:

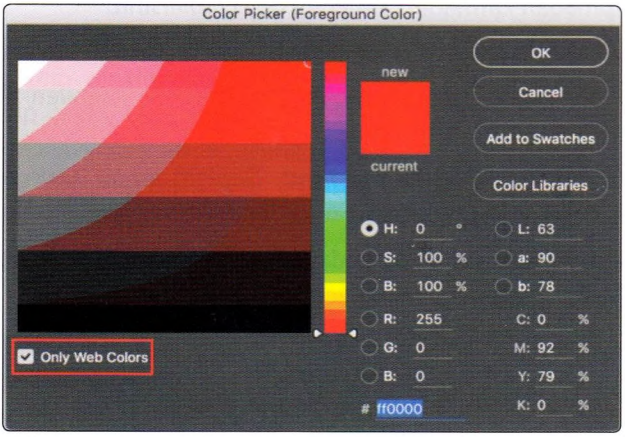
1. Her boyama işleminden önce Katmanlar panelinde yeni bir katman açmalısınız.
2. Boyama yapmak istediğiniz alanı seçim araçlarıyla seçerek renklendirebilirsiniz.
3. Seçim yapmadan katmanın tamamını boyayabilirsiniz.
4. Fırça araçlarıyla istenilen alanlar seçerek veya seçmeden boyanabilir.
5. Boyanan her nesne katmanı **Move Tool** aracı ile istenilen alana taşınabilir, filtreler, efektler vb. tüm komutlar uygulanabilir.
6. **Gradient Tool;** temelde **Foreground** *(Önplan)* rengi, **Backround** *(Arkaplan)* renklerini kullanır. Bu nedenle ilk önce renk seçimi yapmalısınız.
7. Tıkladığınız iki nokta arası ne kadar uzaksa renk geçişi o kadar yumuşak olur. Yakın iki nokta arasındaki renk geçişi keskindir.

Düz Renk İle Boyamak

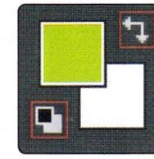
Araçlar paneli altındaki **Foreground** *(Önplan)*, **Background** *(Arkaplan)* renk kutularına fareyle tıkladığınızda renk seçimi için **Color Picker** paneli açılır. Panelde gökkuşağı renklerinin bulunduğu bölümdeki sürgüyü aşağıya yukarıya hareket ettirdiğinizde ana ve ara renklere ulaşırsınız. **Rengin Valör** *(Ton Değeri)* için soldaki büyük kare üzerinde fareyle tıkayın. Seçtiğiniz renk tonu yukarıda yer alan **New** kutusunda görülebilir. Seçilen yeni rengi **Add To Swatches** düğmesi ile renk paletine kaydedebilirsiniz. Baskıya yönelik bir renk tonu ile çalışmak için sağ alt bölümde bulunan **CMYK** renklerini düzenleyebilirsiniz.



Web ortamı için **RGB** renklerini düzenleyebilirsiniz. Paneli web renkleriyle görüntüleyerek web ortamına uygun renkleri renk skalasında görüntüleyebilmek için alt bölümdeki **Only Web Colors** kutusunu işaretleyin.



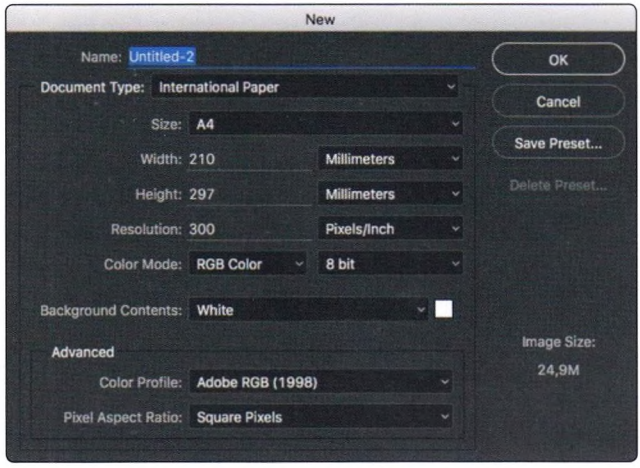
NOT Panelin alt bölümünde **#** işareti ile başlayan bir kod bulunur. Bu seçtiğiniz rengin kodudur. Bu kodu kopyalayıp diğer programdaki renk düzenleme bölümüne yapıştırdığınızda aynı rengi hızlı bir biçimde seçersiniz.



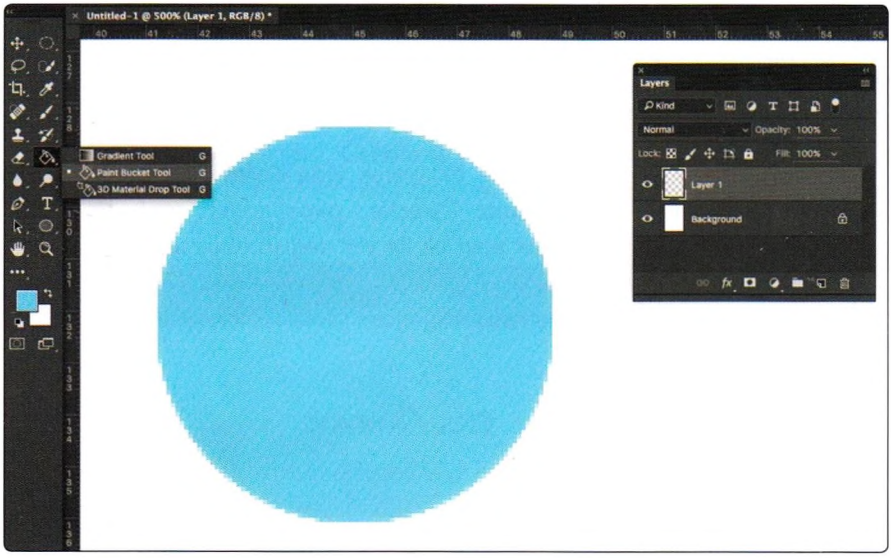
Foreground *(Arkaplan)* rengine tıklayarak yine **Color Picker** ile renk seçimi yapabilirsiniz. Araçlar panelindeki renk kutularını üst bölümünde yer alan ok ile yer değiştirebilirsiniz. Klavyeden **D** tuşuna basarak veya küçük **Siyah/Beyaz** renk kutularına tıklayarak sıklıkla kullandığımız siyah/beyaz renklere geçebilirsiniz.

KESKİN KENARLI BOYAMAK

Yeni bir doküman açın. Aşağıdaki özellikler de olsun.



Seçim araçlarıyla herhangi bir alan seçin, Katmanlar paneli altında **Create A New Layer** *(Yeni Katman)* aracı ile bir katman açın. Araçlar panelinden **Paint Bucket Tool** *(Boya Kovası)* ile seçili alanın üzerine tıklayın. Kenarları keskin bir boyama yapar.

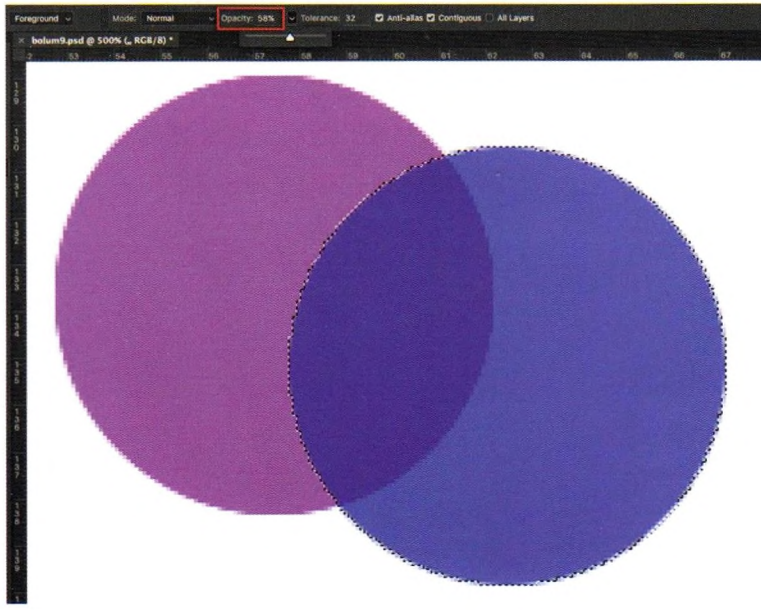


YUMUŞAK KENARLI BOYAMAK

Seçimin kenarlarını yumuşatarak aynı işlemi tekrar yapalım. Bunun için seçimi yapın. Ardından ***Select/Modify/Feather*** ile küçük bir rakam girin. Yeni bir katman açtıktan sonra **Boya Kovası** ile bu alanın içine tıklayın. Aşağıdaki gibi kenarları yumuşak geçişli bir boyama oldu.

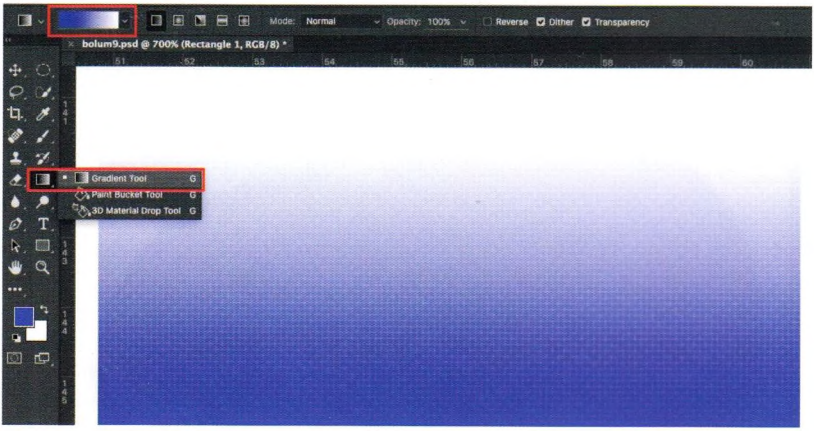
TRANSPARAN BOYAMAK

Her boyamadan önce yeni bir katman açmayı unutmayın. Bir alan seçin veya seçmeyin boyama araçlarını aldığınızda Kontrol panelde **Opacity** *(Şeffaflık)* ayarı bulunur. Burada bulunan sürgüyü %100'den azalttığınızda biraz sonra boyayacağınız alan transparan, yani şeffaf olarak uygulanır. Aynı etkiyi nesneyi **%100 Opacity** ile boyadıktan sonra Katmanlar panelindeki **Fill** değerinin sürgüsünü azaltarak da elde edersiniz.



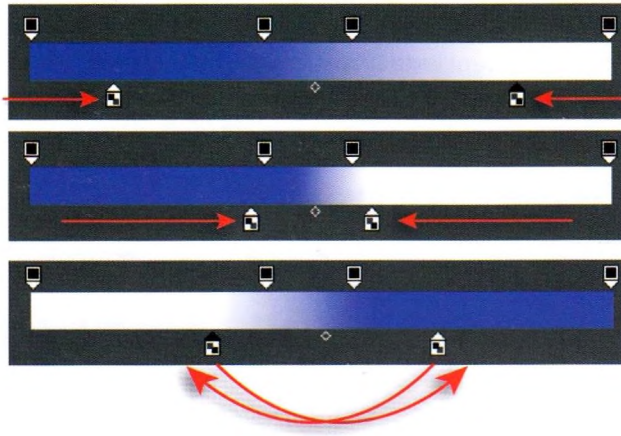
Renk Geçişi ile Boyamak

Düz renkle boyama yapma kuralları renk geçişi içinde geçerlidir. Bu uygulama içinde her seferinde yeni bir katman oluşturulur. **Gradient Tool** aracı ile renk geçişlerini uygulayabilirsiniz. **Gradient Tool** ile boyama yapmadan önce araç seçiliyken Kontrol paneldeki renk geçişinin bulunduğu büyük dikdörtgene tıklayın. **Gradient Editor** açılır.



Gradient Editör'de **Araçlar** panelinin altında yer alan **Foreground** *(Önplan)*, **Background** *(Arkaplan)* renk kutularında seçtiğiniz renkler otomatik olarak yer alır. **Presets** bölümünden hazır renk geçişlerine ulaşırsınız. **Name** kısmında bir isim verebilirsiniz. **Gradient Type:** Renk geçişini iki farklı şekilde görüntüler.

Alt bölümde yer alan renk geçişini okların hareket yönünde düzenleyerek farklı renk geçişleri elde edebilirsiniz.



YENİ RENKLER EKLEMEK

Gradient Editör'de alt bölümde yer alan renk geçiş çubuğunda okla gösterilen dairelerin olduğu boş kısımlara tıkladığınızda yeni renk kutuları açılır. Renk geçişine bu şekilde yeni renkler ekleyebilirsiniz. Bu renkleri düzenlemek için renk kutusunun üzerine tıklayın. **Select Stop Color** paneli açılır. Buradan istenilen renkler seçilebilir.

Transparan Renk Geçişiyle Boyamak

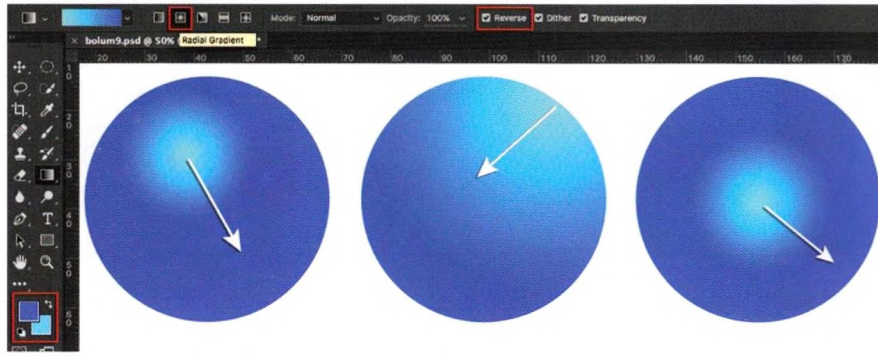
Gradient Editör panelini açıldığında **Presents** bölümünde 2. renk kutusu **Foreground to Transparent** seçeneğini seçin. Alt bölümde yer alan renk geçiş çubuğundaki renklerden bir tanesinin transparan, yani şeffaf olduğunu göreceksiniz. Diğer renk ise tüm **gradient** uygulamalarının temelinde olduğu gibi daha önce seçtiğiniz **Foreground** *(Önplan)* rengi olur.

Renk Geçişinin Yönünü Düzenlemek

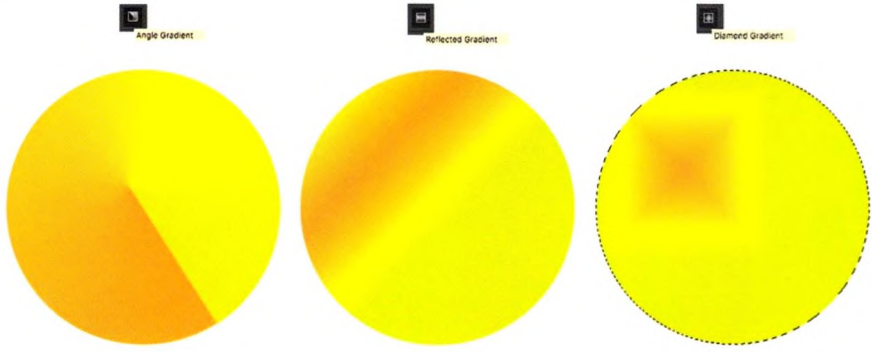
Gradient Editör ile renk geçişini düzenledikten sonra **Kontrol** panelde yer alan **Renk Geçiş Stilleri**'ni kullanarak farklı yönlerde geçişler elde edebilirsiniz.

- **Linear Gradient** *(Doğrusal Renk Geçişi)*: Bir seçim alanı oluşturabilir ya da katmanın tamamını renklendirebilirsiniz. Önce yeni bir katman açın. Ardından bir yere tıklayıp çekin, bir çizgi belirecektir. Bu çizginin yönü renk geçişinin yönüdür. Ayrıca klavyeden **Shift** tuşuna basarak 15, 30, 60, 45, 90 vb. derecelik açılarla renk geçişini verebilirsiniz.

- **Radial Gradient** *(Dairesel Renk Geçişi)*: Özellikle dairesel formlarda kullanılır. Tüm **Gradient** uygulamalarındaki işlemleri yaptıktan sonra Kontrol panelden **Radial Gradient** sembolünü seçin. Bir yere tıklayıp çekin, bir çizgi belirecektir. Bu çizginin yönü renk geçişinin yönüdür.

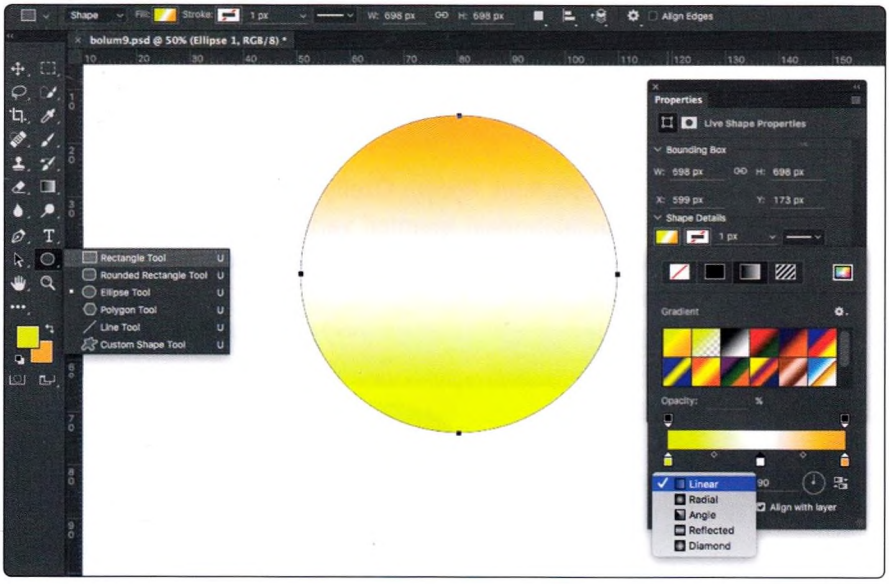


- **Angle** *(Açılı)*, **Reflected** *(Yansımış)*, **Diamond** *(Elmas Pırıltısı)* **Gradient** *(Eğim)* **Geçişleri:** Kontrol panelde yer alan diğer renk geçişleri de yine aynı işlemleri yaptıktan sonra renk geçiş yönünü düzenleyen komutlardır. **Angle:** İçten dışa doğru yayılan bir renk geçişi, **Reflected:** Bir nesnenin üzerinde ışık yansıması gibi bir etkisi vardır. **Diamond:** Renk geçişlerini elmas pırıltısı şeklinde gösterir.



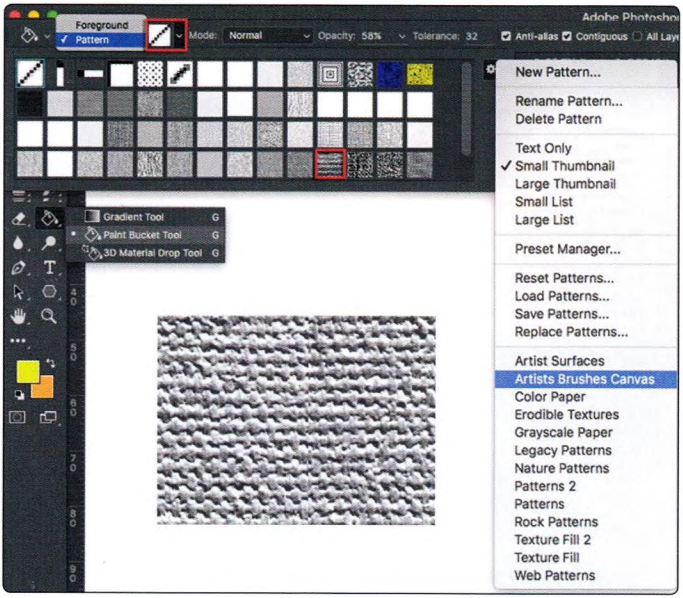
Şekilleri Renk Geçişi İle Boyama

Photoshop'da hazır şekiller yani **Shape Tools** ile çalışırken, renk geçişini **Properties** panelinden ayarlayabilirsiniz.



Desenle Boyama

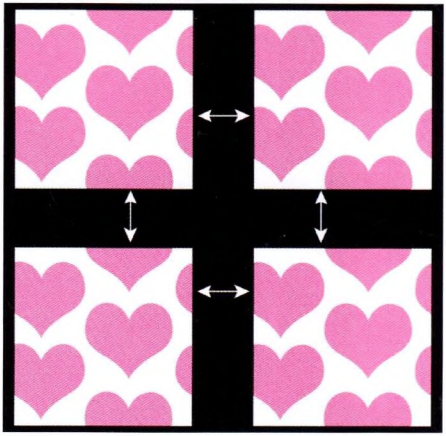
Seçilen bir alanı ya da katmanın tamamını düz renkle boyamak yerine desenle boyamak isteyebilirsiniz. Bunun için **Paint Bucket Tool** *(Boya Kovası Aracı)*'ndayken **Kontrol** panelden **Foreground** yazan sekmeyi **Pattern** *(Desen)* olarak değiştirin. Hemen yanında desenlerin bulunduğu bir kutu açılır. Bu kutuya tıklayarak Photoshop içinde yer alan hazır desenlere ulaşabilirsiniz. Daha fazla desen örneklerine, açılan bu menünün sağ üstünde yer alan ok sembolüyle ulaşabilirsiniz. Deseni seçtikten sonra **Paint Bucket Tool** *(Boya Kovası)* ile seçili alana tıklayın.



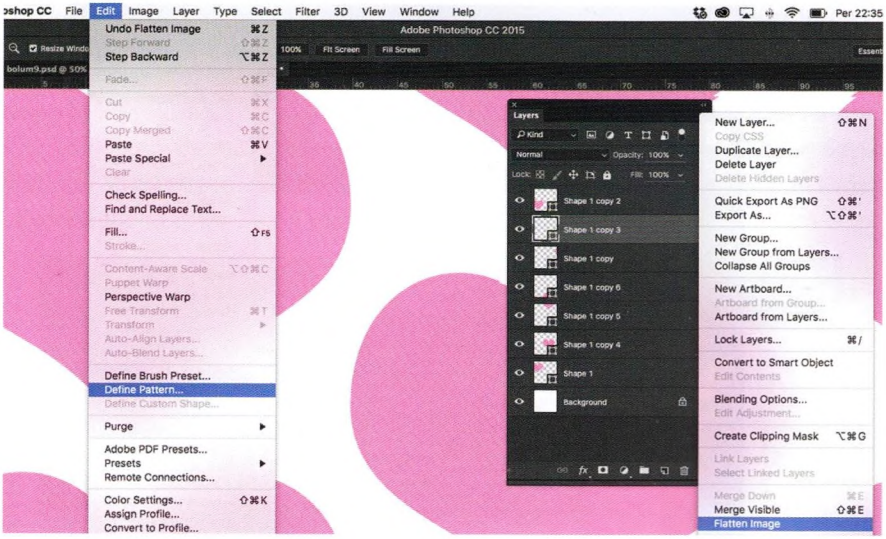
Yeni Desen Hazırlamak

Kare boyutunda yeni bir doküman açın. (Örneğin; baskı için: `100x100 mm`, `300 dpi`, **CMYK**, web için: `100x100 px`, `72 dpi`, **RGB**) **Shape** araçlarıyla, fırçalarla, vektör çizim araçlarıyla istediğiniz gibi çizim yapabilirsiniz. Deseni hazırlandıktan sonra Katmanlar paneli menüsünden **Flatten Image** *(Görseli Düzleştir)*, yani **Katmanları Birleştir** komutunu seçin.

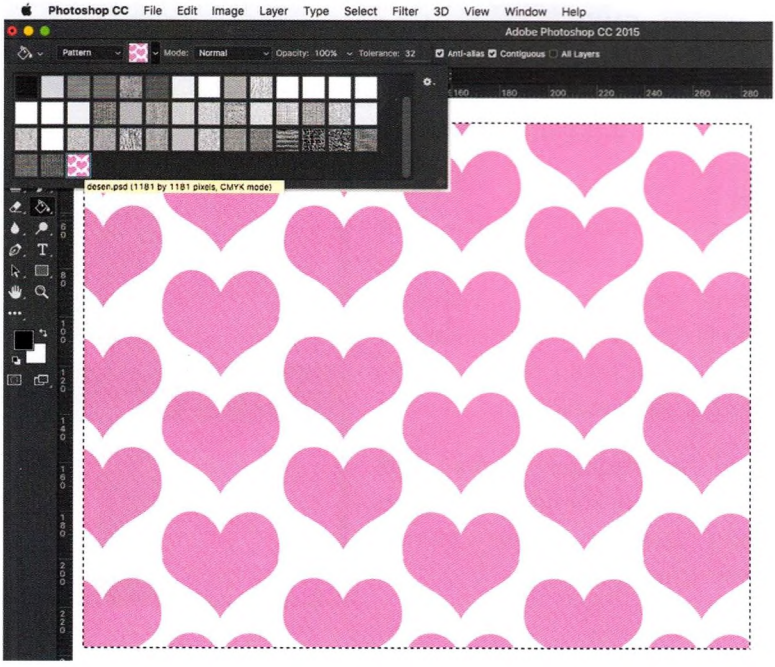
Doku oluştururken dikkat etmeniz gereken; desenin yan yana tekrar edebilmesi için, karenin kenarlarındaki nesnelerin devamlılığının sağlanmasıdır. Yandaki örnekteki gibi şeklin bir kısmı diğer kenardan gözükmelidir.



Deseni hazırladıktan sonra ***Edit/ Define Pattern*** komutunu çalıştırın. Açılan panelde **Name** kısmına desenin ismini yazın.

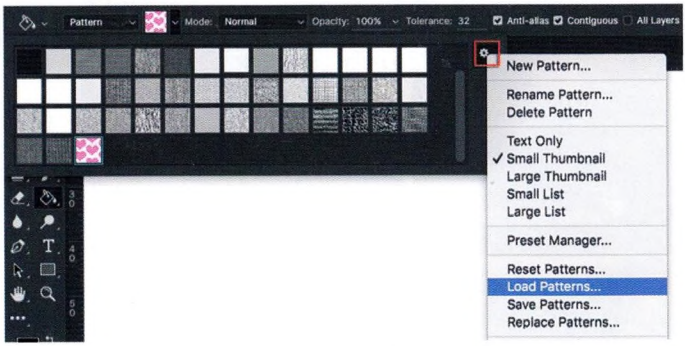


Paint Bucket Tool *(Boya Kovası Aracı)*'ndayken, Kontrol panelden **Foreground** yazan sekmeyi **Pattern** *(Desen)* olarak değiştirin. Hemen yanında desenlerin bulunduğu bir kutu açılır. Deseni seçtikten sonra **Paint Bucket Tool** *(Boya Kovası)* ile seçili alana tıklayın.



DESEN YÜKLEMEK

Bunun için **Paint Bucket Tool** *(Boya Kovası Aracı)*'ndayken Kontrol panelden **Foreground** yazan sekmeyi **Pattern** *(Desen)* olarak değiştirin. Hemen yanında desenlerin bulunduğu bir kutu açılır. Bu kutuya tıklayarak Photoshop içinde yer alan hazır desenlere ulaşabilirsiniz. Dışarıdan desen yüklemek için bu menünün sağ üstünde yer alan ok sembolünden **Load Patterns** komutunu çalıştırın. Bilgisayara yüklediğiniz deseni panele ekleyin.

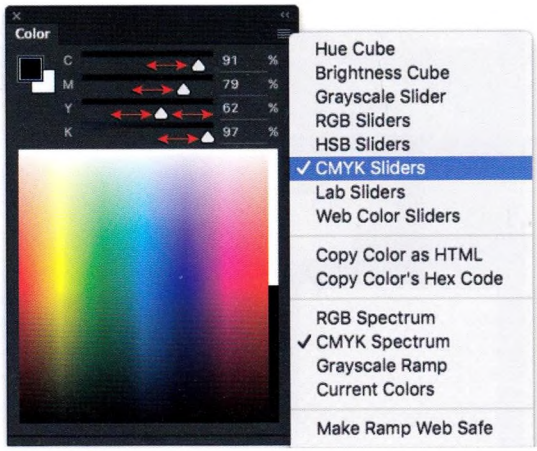


RENK PANELLERİNİ KULLANMAK

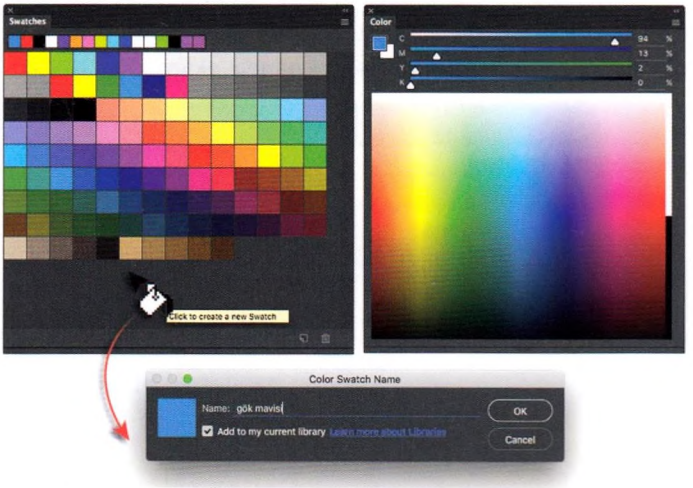
Photoshop'ta **Swatches** ve **Color** panelleriyle istenilen renk karışımları elde edilebilir. Bu panellerle birlikte **Color Picker** paneli de ayrıca kullanılır. ***Window /Swatches, Window/Color*** menüsünden panellere ulaşabilirsiniz.

YENİ RENK EKLEMEK

Color paneli menüsünden CMYK-RGB-Grayscale-Web Colors vb. farklı renk sistemlerinde renk karışımları hazırlayabilirsiniz.

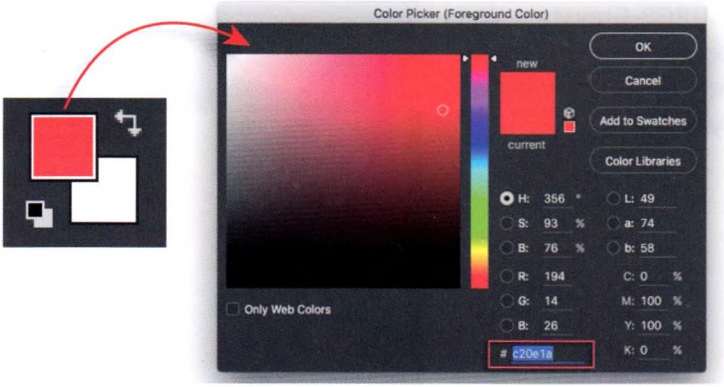


Daha sonra **Paint Bucket Tool** *(Boya Kovası Aracı)* ile **Swatches** panelinin boş alanına tıklayın. Açılan panelde **Name** kısmına rengin ismini yazın. Bu işlemi tekrarlayarak **Swatches** paneline istediğiniz renk tonlarını ekleyebilirsiniz. İşleminiz bittikten sonra Panel menüsünden **Save Swatches** komutunu çalıştırarak palete eklediğiniz yeni renkleri kaydedin.



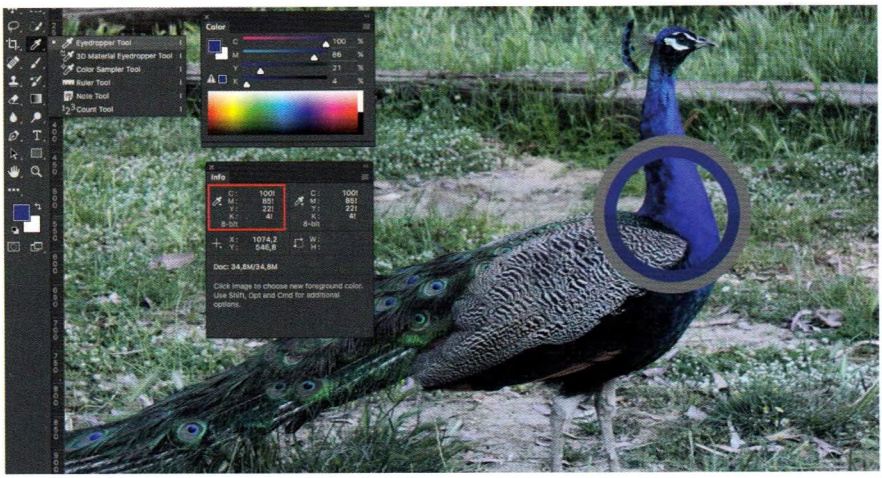
Renk Kodlarını Kullanmak

Araçlar panelinin altındaki **Foreground** *(Ön plan)* renk kutusuna tıkladığınızda **Color Picker** paneli açılır. Bu palet altında yer alan **#** işareti ile başlayan harf ve rakamlardan oluşan seçtiğiniz rengin kodudur. Aynı rengi başka bir programda kullanmak için bu harf ve rakamları kopyalayıp diğer programdaki renk paneline yapıştırın.



Renk Paleti Hazırlamak

Tasarım yaparken çok sık kullandığımız bir yöntem, fotoğrafla tasarımda yer alan renklerin birbirini tamamlamasıdır. Bunun için görsel üzerindeki renkleri kopyalayarak renk paleti hazırlayabilirsiniz. Görseli açtıktan sonra **Eye Droper Tool** *(Damlalık Aracı)*'nı ve ***Window/Info*** panelini kullanmak üzere açın. Damlalık ile görsel üzerine tıklayarak renk piksellerini seçin, seçilen renge ait değerler **Info** panelinde görünecektir.



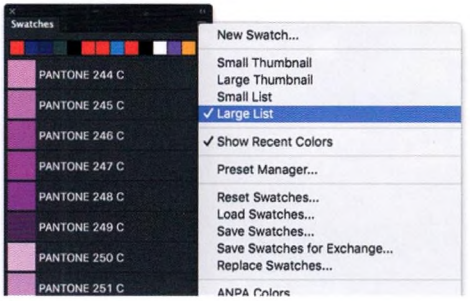
Karışık renkler seçmemeye özen gösterin. Daha sonra **Color** panelinde, rengi tam beşlik sisteme göre tam sayılara tamamlayın. Bu renklerin daha canlı ve parlak olmasını sağlar. Ardından **Swatches** panelinin boş alanına tıklayın.

Açılan panelde **Name** kısmına rengin ismini yazın. **Yeni Renk Ekleme** konusunda sözettiğimiz gibi paneli kaydederek kendi renk paletlerinizi hazırlayabilirsiniz.

EKSTRA RENKLERLE ÇALIŞMAK

Basılı (CMYK renk sistemi) ve web (RGB renk sistemi) ortamı için farklı renk standartları vardır. Bu renk standartlarının karışım renklerinin elde edemediği renkler, **Spot** / Ekstra Renk olarak düzenlenir. Dünya genelinde PANTONE, TOYO vb. spot renk sistemleri kullanılır. Avrupa, Amerika ve Türkiye'de **Pantone**, Uzak Doğu Ülkelerinde **Toyo** renk sistemi tercih edilir. CMYK'dan daha canlı ve parlak baskı renkleri veren bu renk sistemlerinin mürekkepleri hazır olarak üretilir. Renk kataloglarından seçilen renkler ait kodlar tasarımda kullanılır ve bu renklerle basılır.

Türkiye'de **Pantone** renk sistemi kullanılır. Çok sayıda Pantone renk sistemi olmasına rağmen en çok kullanılan **Pantone C (Coated)** parlak ve mat kuşe kağıtlar için; **Pantone U (Uncoated)** 1. hamur ve gazete kağıdına uygun renklerdir. Kuşe kağıt, mürekkebi normal kağıttan daha az emer. **Pantone C** serisi mürekkeplerin doygunluğu da buna göre ayarlanmıştır. Kuşe kağıt için olan bir rengi 1. sınıf hamur kağıda kullandığınızda kağıt mürekkebi kuşeye göre daha fazla emdiği için doygunluğu artacak ve renk noktacılarında şişme, dolayısıyla bozulma olacaktır.



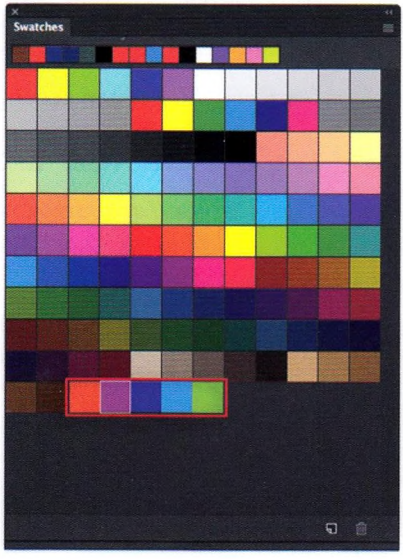
Swatches panel menüsünden Pantone renklerine ulaşabilirsiniz. Tasarımın basılacağı kağıda göre **Pantone Solid Coated** veya **Pantone Solid Uncoated** renklerini seçerek, açılan uyarı penceresinde **Append** seçerek renk paneline ekleyin.

Swatches panelinde **Pantone** renklerini kod numaralarıyla birlikte görmek için **Swatches** panel menüsünden **Large List** seçeneğini seçin.

ADOBE COLOR THEMES VE POPÜLER RENKLER

Photoshop'ta Adobe **Color Themes** paneli, renk seçimlerinde size yardımcı olacaktır. Panele ***Window/Extensions/Adobe Color Themes*** komut yoluyla ulaşabilirsiniz. Güncel ve popüler renkleri internete bağlanarak görüntüleyebilir, **Swatches** paneline ekleyip düzenleyebilirsiniz.

Adobe Color Themes panelinin **Browse** sekmesinden örneğin; sıcak renk tonlarını bulmak için **HOT** yazarak arayabilir ve tasarımcıların paylaştığı sıcak renk varyasyonlarına ulaşabilirsiniz.



Create sekmesinde 5 farklı rengin kombinasyonunu bulduktan sonra **Save** düğmesine tıklayarak, renkleri kaydedip kullanabilirsiniz.

Fırça ve Kalemle Renklendirmek

Fırçalarla boyama işlemi yaparken fırçanın özelliklerini düzenleyerek istediğiniz renklendirme işlemlerini yapabilirsiniz. Özellikle grafik tablet kullanımında fırçaların, kalem basıncına göre etkisi değişir. **Brush** paneline ***Window/Brush*** komut yoluyla ulaşabilirsiniz. Bu panelle birlikte **Swatches**, **Color** gibi renk panelleri de birlikte kullanılır.

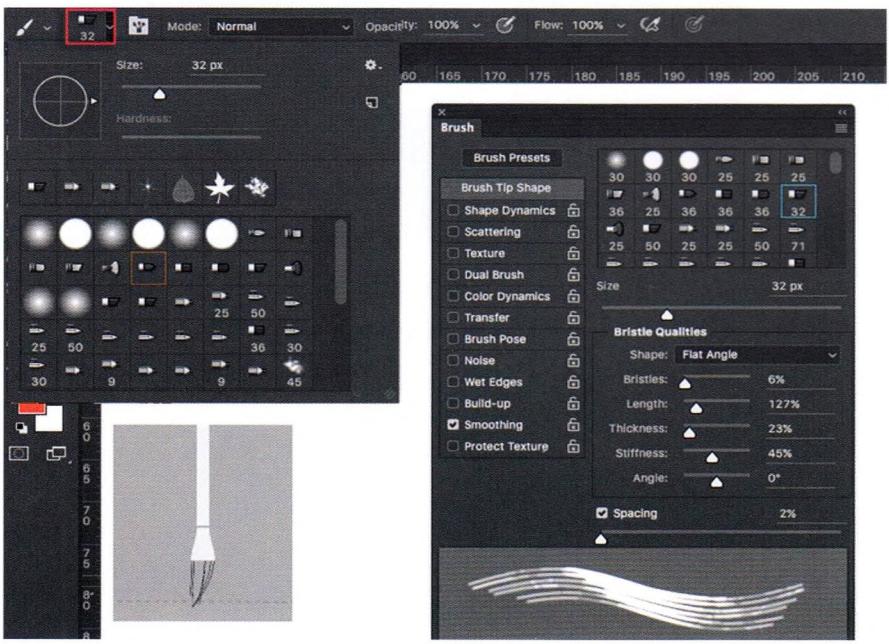
Photoshop'ta **Brush** *(Fırça)* ve **Pencil** *(Kalem)* aracının ayarları aynıdır. Kalemin fırçadan tek farkı, kenarı yumuşak uçları yoktur, serttir. Bu iki aracı **Brush** *(Fırça)* aracı üzerinden anlatacağım.

Fırça kullanımındaki püf noktalar şunlardır:

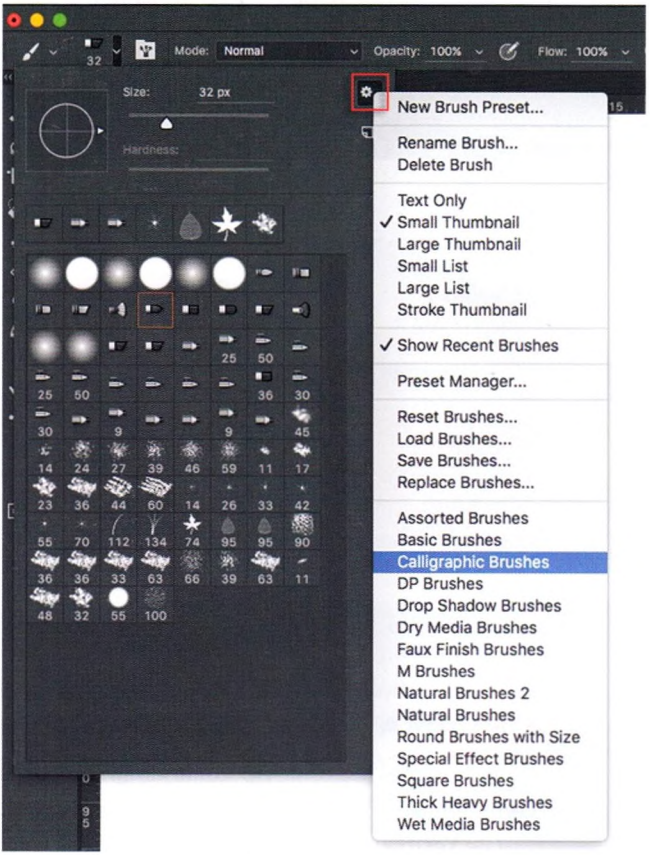
1. Bir alanı seçerek veya seçmeden katmanın istenilen alanını boyayabilirsiniz.
2. Her çizimden önce yeni bir katman açmalısınız.

Fırça Çeşitleri ile Boyamak

Araçlar panelinden **Brush** *(Fırça)* aracını seçtiğinizde Kontrol panelde **ok (>)** sembolünden fırça çeşitlerine ulaşabilirsiniz. Ya da ***Window/Brush*** komut yoluyla **Brush** panelini açabilirsiniz.

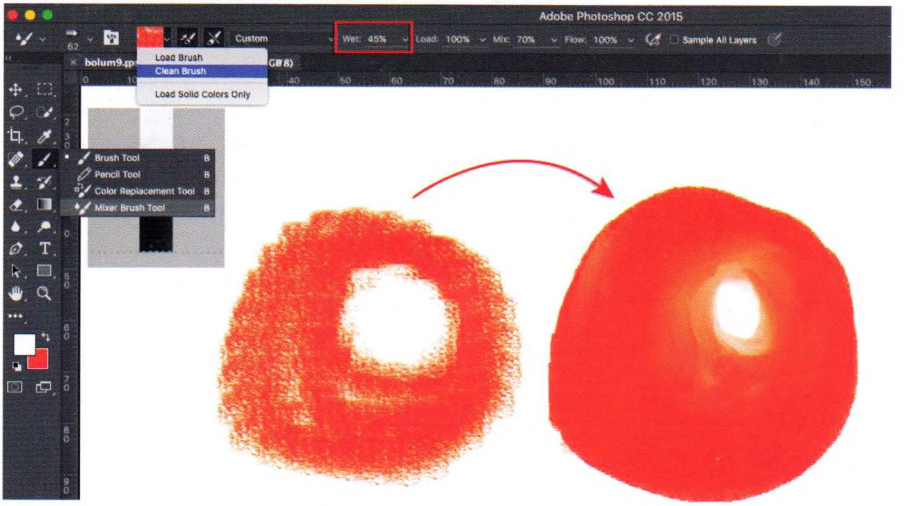


Kontrol panelden aşağıdaki yolu izleyerek Photoshop içindeki hazır fırça çeşitlerine ulaşabilirsiniz.



Kontrol panelde yer alan fırçanın boyutunu ayarlayın, **Swatches** panelinden bir renk seçin ve yeni bir katman açtıktan sonra istediğiniz gibi boyama yapabilirsiniz.

Aşağıdaki örnekteki gibi **Mixer Brush Tool** ile fırça darbelerini birbirine kaynaştırarak, farklı boyamalar yapabilirsiniz. Kontrol Panelden **Mixer Brush Tool**'un ayarlarını şu şekilde yapın, **Clean Brush** seçin ve **Wet** yani ıslaklık değeri girin.

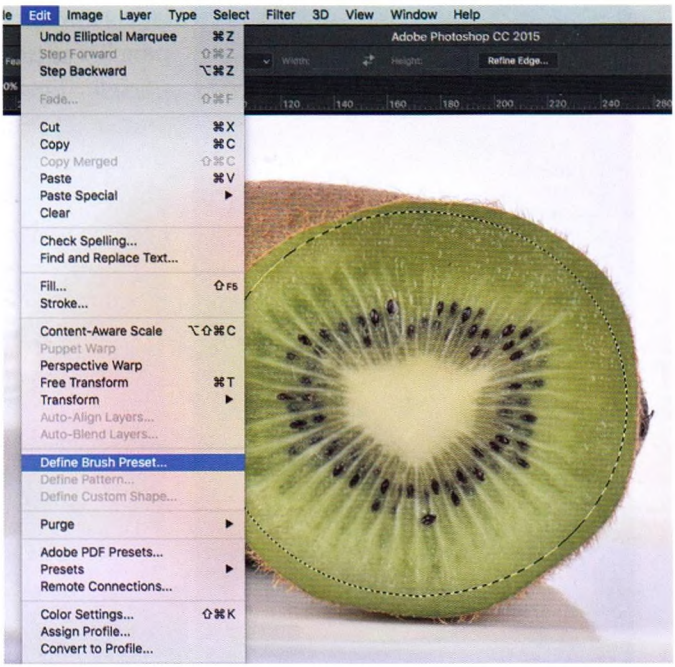


NOT **Brush** paneli ayarlarıyla ilgili **Paneller** konusunu inceleyin.

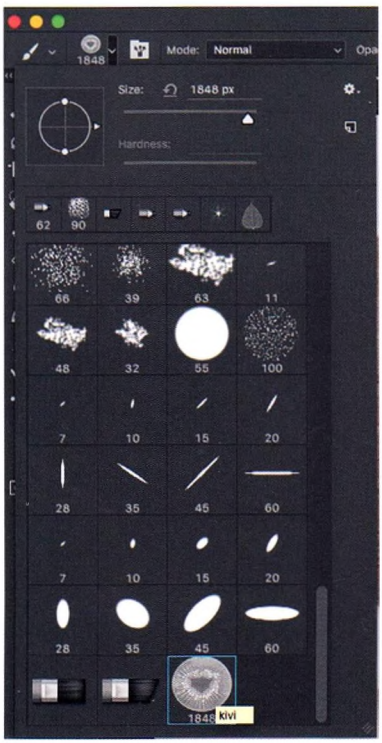
YENİ FIRÇA HAZIRLAMA VE ÖZEL EFEKTLER

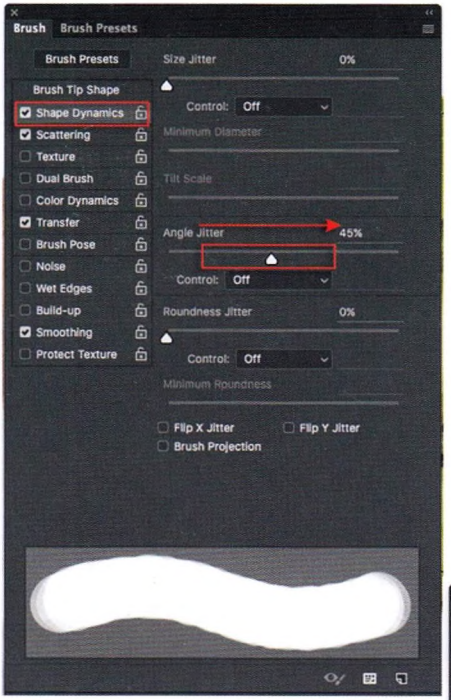
Bir görseli ya da vektör çizimi fırça olarak düzenleyip kullanabilirsiniz. Görseli açın, Crop Tool ile Kontrol panelden **w:** 250 mm, **h:** 250 mm, **Resolution:** 72 dpi olarak belirleyin. **Crop Tool** ile kesip klavyeden **Enter** ile onaylayın.

Edit/Define Brush Preset komutuyla görseli fırça olarak atayın.



A4 boyutlarında yeni bir doküman açın. **Brush Tool**'u seçin ve Kontrol panelden fırça ayarlarına ve çeşitlerine ulaşın. Fırça olarak atanan görseli fırça çeşitlerinin en altında bulabilirsiniz. **Swatches** panelinden bir renk seçerek fırçayla doküman üzerine tıklayarak yeni fırçanızı deneyin.

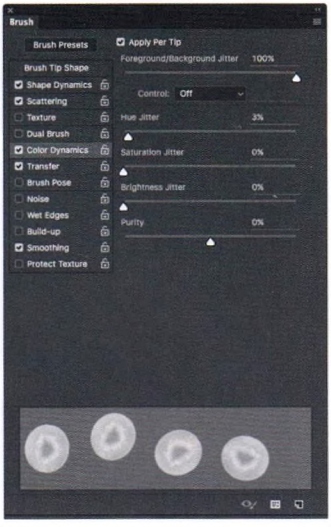




İnce ayarları yapmak için **Brush** panelini açın. Fırça olarak atanan görseli döndürerek boyaması için; ***Shape Dinamics/Angle Jitter*** sürgüsünü sağa doğru çekin. Bu işlemle fırça eksen etrafında dönerek boyama yapar.

Fırça darbelerinin aralarındaki mesafeyi ayarlamak için; **Brush Tip Shape** seçeneğini seçin ve alt bölümdeki **Spacing** sürgüsünü sağa doğru çekin. **Scattering**, **Transfer**, **Smoothing** komutlarının kutularını işaretleyin.

Fırçayla boyamadan önce her boyama için yeni katman açın. Aşağıdaki örnekteki gibi Kontrol panelden **Opacity** *(Şeffaflık)* seçerek, aralarına şeffaf fırça darbeleriyle boyayın. Ayrıca fırça boyutunu ayarlayarak farklı boyutlarda ritimli fırça darbeleriyle farklı uygulamalar yapabilirsiniz.

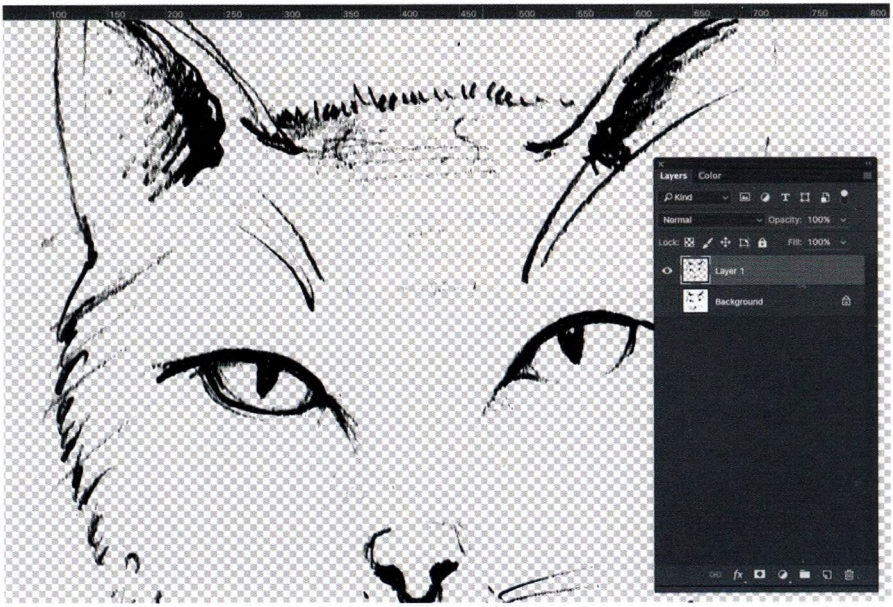


UYGULAMA 6: KARAKALEM BİR ÇALIŞMAYI RENKLENDİRMEK

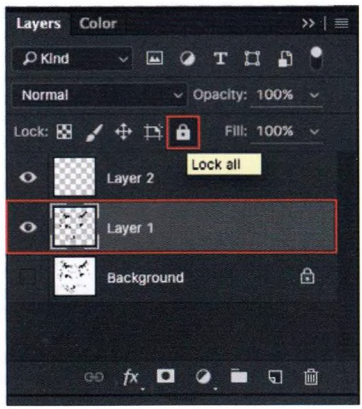
Adım 1: ***File/Open*** ya da Bridge ile çizdiğini karakalem görseli açın. ***Image/Mode/Grayscale*** renk modunu seçin. ***Image/Adjustments/Levels*** komutunu çalıştırın. Sol bölümdeki koyu renkleri düzenleyen sürgüyü sağa, sol bölümdeki açık renkleri düzenleyen sürgüyü sola doğru sürükleyin.

Adım 2: Magic Wand Tool ile beyaz alanının bir kısmını seçin. ***Select/Similar*** komutunu birkaç kez üst üste çalıştırarak, beyaz alanların tamamını seçin. ***Select/Inverse*** komutuyla karakalem çizimi seçmiş olursunuz. İstenmeyen seçimleri **Lasso Tool** ile klavyeden **Alt** tuşuna basarak çıkarın.

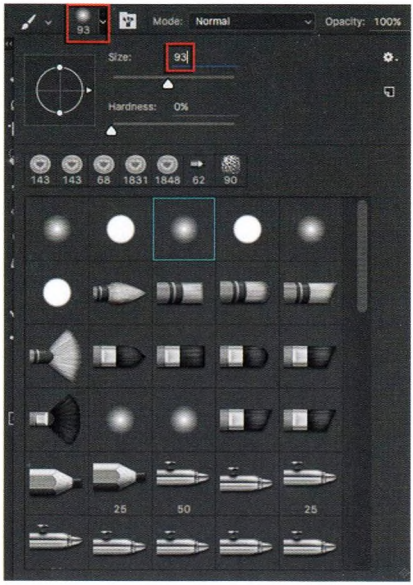
Adım 3: Pc: Ctrl+J, Mac: Command+J kısayoluyla seçili alanı yeni bir katmana çoğaltın ve background katmanının göz sembolünü kapatın. ***Image/Mode/CMYK*** renklerine çevirin. Açılan panelde **Don't Merge** *(Katmanları Birleştirme)* komutunu seçin.



Adım 4: Yeni bir katman açıp fırça aracıyla boyamaya başlayabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken; çizimin olduğu katmanı bozulmalara karşı kilitlemek ve her yeni katmanı bu katmanın altında tutmak. Çizimin bulunduğu katmanın yazısına tıklayarak isimlendirin ve katmanlar panelinde bulunan kilit sembolünden katmanı kilitleyin.

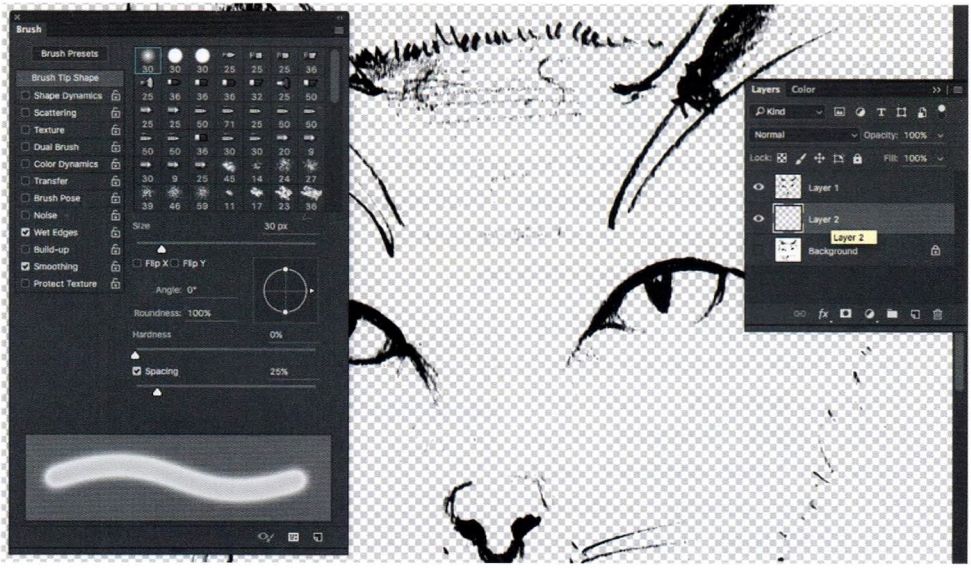


Adım 5: Brush Tool'u seçin ve Kontrol panelden çeşidi ve boyutlarını, **Hardness %** değer vererek yumuşak olmasını sağlayın. Araçlar paneli altından



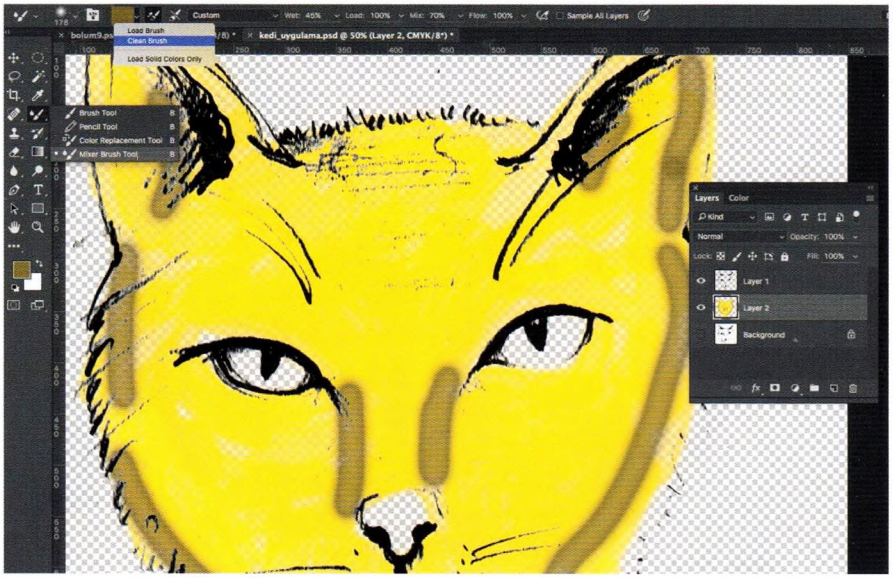
Foreground kutusuna tıklayarak renk seçimini yapın. Kontrol paneldeki **Opacity** değeri ile fırça izinin görünürlüğünü ayarlayabilirsiniz.

Adım 6: ***Image/Brush*** panelini açın. Buradan sulu boya etkisi için **Wet Edges** seçeneğini seçin. İstediğiniz ayarları yapın. Son açtığınız boş katmanı seçerek boyamaya başlayın. Hatalı boyama yaparsanız, **Eraser Tool** *(Silgi Aracı)*'nı kullanın.

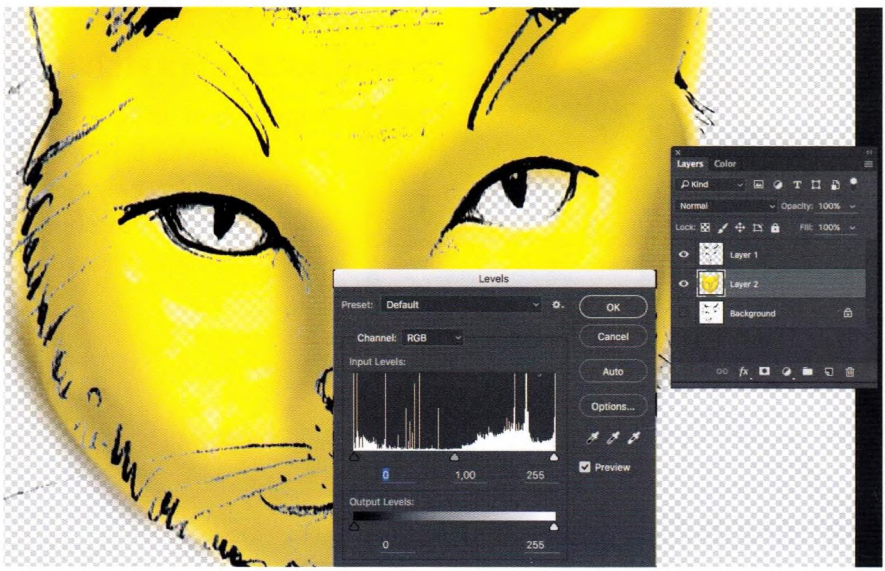


NOT **Brush** paneli ayarlarıyla ilgili **Paneller** konusunu inceleyin.

Boyama yaparken farklı renk tonlarıyla çalışın. Işık ve gölgenin yönünü iyi belirleyin. Daha sonra **Mixer Brush Tool** ile renkleri birbirine karıştırın. İsterseniz çizim katmanını seçerek gözlerinin içine beyaz parlaklık ekleyebilirsiniz.



Adım 7: Boyama bittikten sonra çizimin bulunduğu katmanı seçerek, ***Image/Adjustments/Levels*** komutunu çalıştırın. Soldaki sürgüyü sağa doğru çekerek kara kalemi koyulaştırın.



GÖRÜNTÜ İŞLEME (MANİPÜLASYON)

10

Photoshop'ta görselleri düzenlemeden önce şunlara dikkat edilmelidir.

1. **Görselin kullanım amacı:** Basılı medya için ve web ortamı için farklı ayarlar yapmak gerekir.

   Basılı medya için ***Edit/Mode/CMYK*** renklerinde ve ***Image/Image Size/ Resolution*** `300 dpi` olmalıdır. Dijital ortam için ***Edit/Mode/RGB*** renklerinde ve ***Image/Image Size/Resolution*** `72 dpi` olmalıdır.

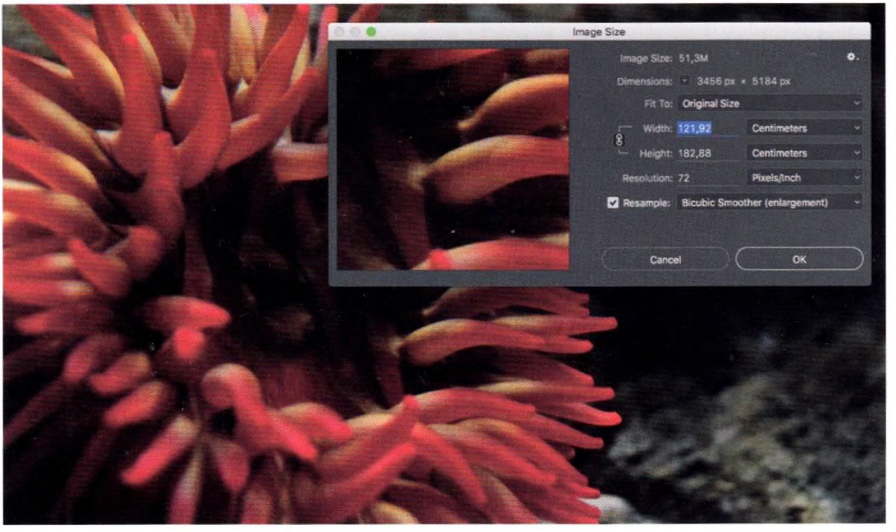
2. Görsel üzerindeki hatalı bölgelerin tespit edilmesi gerekir. Hangi araç ve panellerin kullanılacağını belirleyerek, Photoshop arayüzünü bu uygulamaya göre düzenleyin.

3. **Fotomanipülasyon:** Fotoğraflar üzerinde dijital ortamda görsel düzenleme programlarıyla yapılan her türlü değişikliktir. Bir ya da birden fazla fotoğrafla yapılabilir. Bu durumda Fotomanipülasyon yapmanın da kendi içinde püf noktaları vardır.

   - Görsellerin çözünürlük kalitesini. Biri cep telefonuyla, diğeri `15 MP`'lik bir fotoğraf makinesiyle çekilmiş iki fotoğrafı başarılı bir şekilde manipülasyon yapamazsınız.
   - Perspektif olarak aynı açıda olmaları.
   - Işık değerlerinin birbirine yakın olması. Biri gece diğeri gündüz çekilen iki fotoğrafı düzenlemeniz zordur.

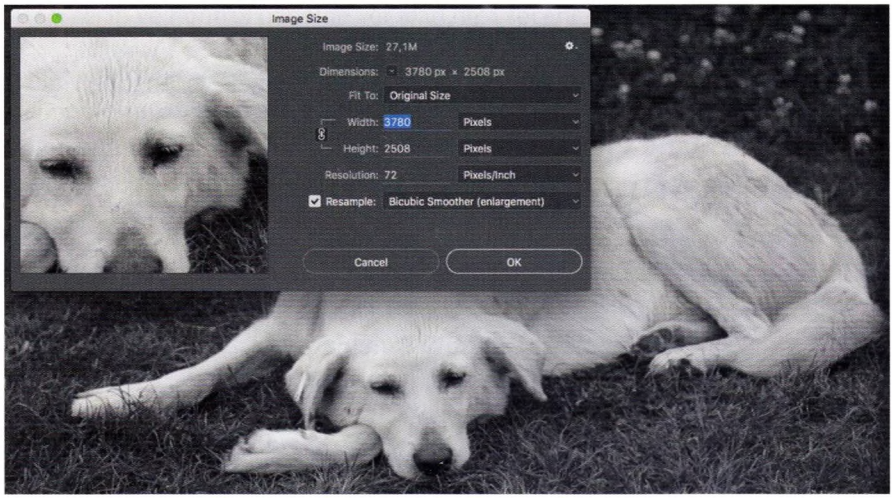
Görselin Boyutları

Görselin boyutlarını düzenlemek için ***Image/Image Size*** komut yolunu takip edin. Açılan panelde dokümanın boyutlarını web için **Pixel Dimentions** bölümünden, ölçü birimi piksel olarak belirleyin. Basılı medya için ise **Document Size** bölümünden ölçü birimi santimetre olarak çalışın.



Web Ortamı İçin Boyutlandırmak

İster fotoğraf stok sitelerinden, isterseniz fotoğrafçıdan alın, fotoğraflar genellikle 72 dpi çözünürlükle gelirler. Aşağıdaki örnekteki gibi Resolution 72 dpi olması web ortamı çözünürlüğü için yeterlidir. **W** *(Genişlik)* veya **H** *(Yükseklik)* değerini yazabilirsiniz. Bu durumda **Constrain Proportions** *(Oranları Koru)* işaretli konumda olmalı. Sizin istediğiniz farklı bir boyut varsa ve bu boyut görselin oranlarını bozacak ise, bunu **Crop Tool** ile keserek düzenlemek en doğrusudur.



Basılı Medya İçin Boyutlandırmak

Resolution `300 dpi` olarak ayarlayın. Bu fotoğrafın basılı medyadaki boyutunu cm cinsinden gösterir.

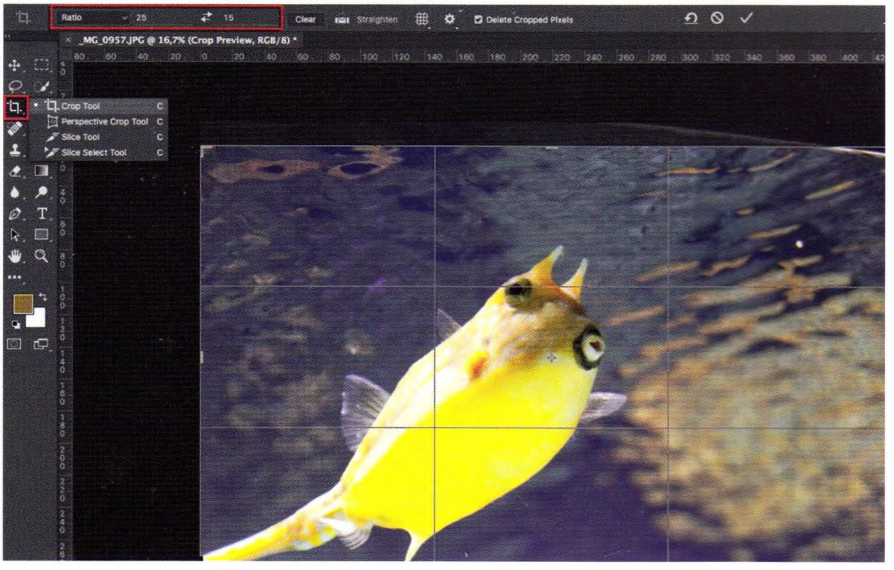
Document Size bölümünden **W** *(Genişlik)*, veya **H** *(Yükseklik)* değerini yazabilirsiniz. Bu şekilde istediğiniz boyuta getirebilirsiniz. Sizin istediğiniz farklı bir boyut varsa ve bu boyut görselin oranlarını bozacak ise, bunu **Crop Tool** ile keserek düzenlemek en doğrusudur.

Görseli Kırpmak

Görseli kırparken, boyutlandırma, döndürerek kesmek vb. işlemleri de **Crop Tool** ile yapabilirsiniz.

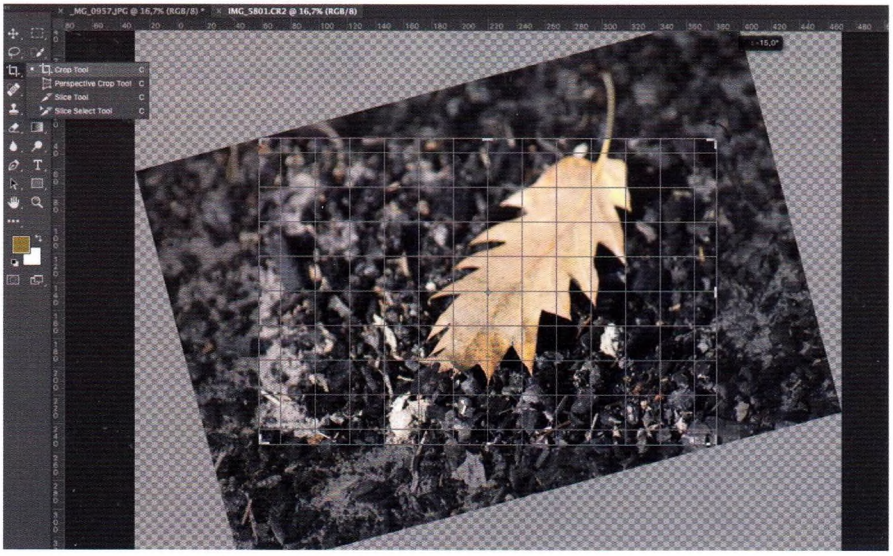
Boyutlandırarak Kırpmak

Crop Tool seçiliyken Kontrol panelde boş metin kutularına kesmek istediğiniz boyutu yazarak kesim yapabilirsiniz. Kontrol Panelde yer alan **Ratio** yazan açılır menüden hazır boyutlarda görseli kesebilirsiniz. **Crop Tool** seçiliyken, **Ratio** seçeneğini seçtiğinizde Kontrol Panelde yer alan bölümlere önce yatay sonra dikey bölümlere istediğiniz boyutları yazın ve **Enter** tuşu ile onaylayarak kadrajlayın.



Döndürerek Kırpmak

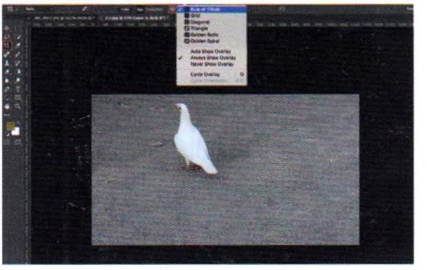
Crop Tool ile görsel üzerinde kesim kutusu oluşturun. Kesim kutusunun köşelerine geldiğinizde beliren ok ile kadrajı döndürebilirsiniz. Kenarlarındaki kareler ile kadrajın boyutlarını yatay ve dikey düzenleyebilirsiniz.

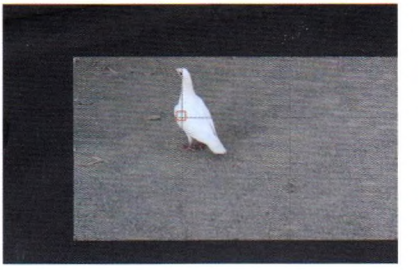


Klavyeden **Enter** ile onayladığınızda görsel dönerek düz bir biçimde kesilir.

3'te 1 Kuralı

Özellikle fotoğraflarla çalışırken, estetik açından daha etkili olması için, 3'te 1 kuralına ve altın noktalara göre kadrajlamak gerekir. **Crop Tool** ile çalışırken, 3'te bir kuralına uygun kesim yapmak için Kontrol panelde yer alan **Rule of Thirds** yazan açılır menüden ulaşabilirsiniz. Altın spiral gibi farklı kesim kurallarına da aynı bölümden ulaşabilirsiniz. Bu ızgara 3'te 1 kuralına uygundur. Bu ızgara çizgilerinin kesiştiği yerler de altın noktalar olarak geçer. Görsel üzerindeki nesneleri bu noktalara denk getirdiğinizde, estetik açıdan kaliteli fotoğraflar elde edersiniz.





TUVAL BOYUTUNU UZATARAK KIRPMAK

Görselin kenarlarından uzatmak istediğinizde **Crop Tool** ile bunu kolaylıkla yapabilirsiniz. Crop Tool ile kesim kutusu açın. Görselin kenarlarından dışarıya doğru hangi yöne uzatmak isterseniz çekin. Klavyeden **Enter** ile onaylayın.

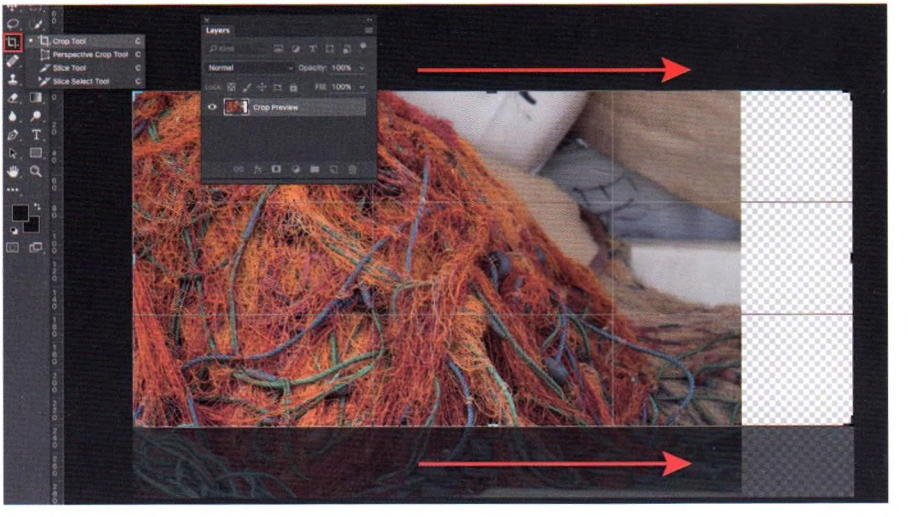
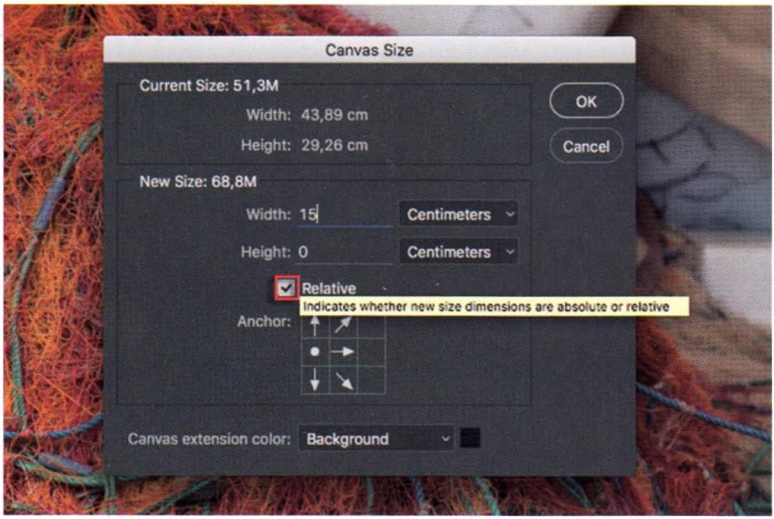


Image Canvas Size ile görseli büyütmek istediğiniz boyuta göre tuval boyutunu ayarlayın. **Relative** kutusunu işaretleyin. ve hemen altındaki okların olduğu bölüme tıklayarak, sağdan veya soldan, üstten veya alttan kadrajlanabilir. Örnekte sağ bölüme doğru **15 cm** eklenerek boyutlandırma yapılmıştır. Aşağıda bulunan oklar ters yönde çalışır.

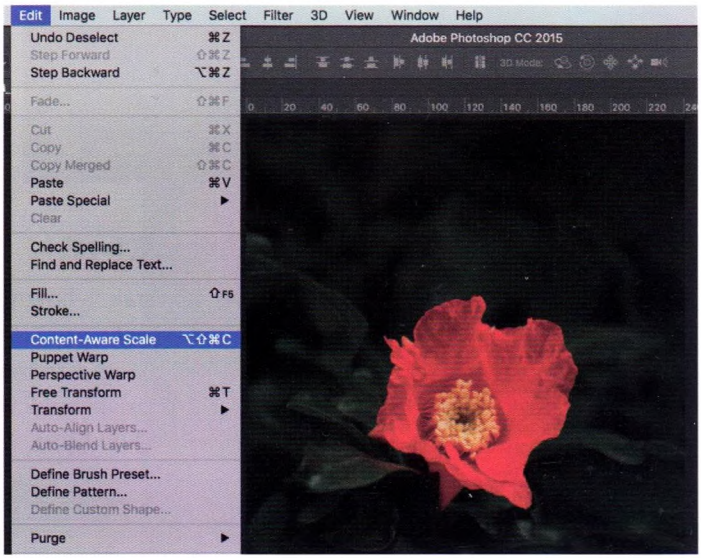


GÖRSELİ UZATARAK DÜZENLEMEK

Photoshop'ta görseli bozmadan kenarlarından uzatarak boyutunu düzenleyebilirsiniz. Bunun için ***Edit/Content-Aware Scale*** yolundan ulaşılabilir. **Free Transform** uygulamasından farklı olarak görsel üzerindeki figürü koruyabilir ve istenilen bölgeleri genişletip uzatabilirsiniz. İki farklı yolla yapılabilir. Görseli açın ve ardından **background** katmanının kilidini açın.

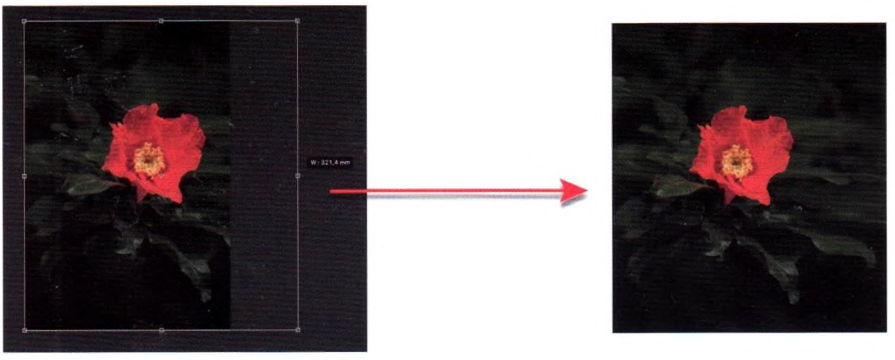
NOT Tuval boyutuyla ilgili ayrıntılı bilgi için **Üst Menüler** ve **Komutlar/Canvas Size** konusuna göz atın.

Uzatma işlemini yaparken görsel üzerinde korunmasını istediğiniz bölgeyi, seçim araçlarıyla seçip, ***Select/Modify/Feather*** komutuyla kenarlarını yumuşatın. Channels panelinin altındaki bölümden **Save Selection As Channel** sembolüne tıklayarak seçili alanı alfa kanalı olarak saklayın.



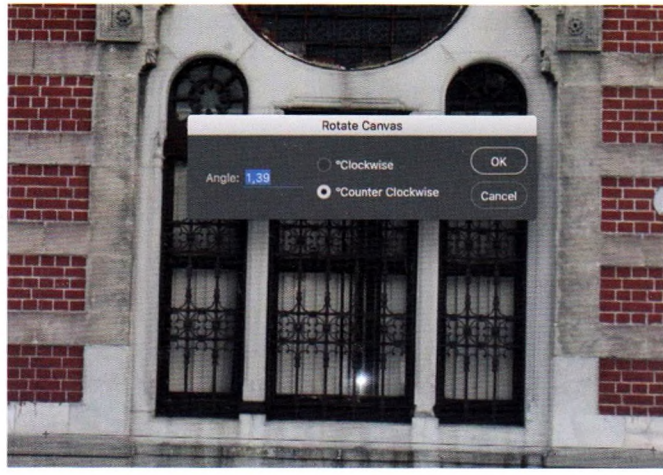
Edit/Content-Aware Scale komutunu çalıştırın. Kontrol panelden **Protect** bölümünden Alfa kanalını seçin. Görsel üzerinde insan varsa, bu bölümde yer alan insan sembolüne basarak hızlıca koruma altına alabilirsiniz.

Görseli kenarından çekerek uzatın. Korumaya aldığınız bölgenin bozulmadan boyutun değiştiğini görebilirsiniz.

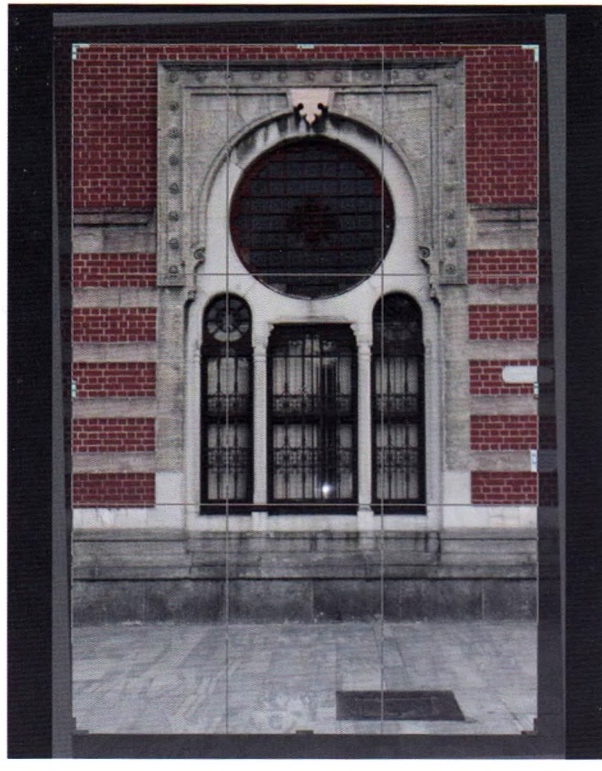


GÖRSELİ DÖNDÜRMEK

Fotoğraf makinesiyle yatay olarak kadrajlanan fotoğrafları ***Image/Image Rotation*** komutuyla döndürebilirsiniz. **Clock Wise:** saat yönüne, **Counter Clock Wise:** saat yönünün tersine döndürür. Ufuk çizgisi, yer çizgisi gibi düz çizgiler bazen yamuk olarak kadrajlanabilir. Bu komutla döndürerek düzenleyebilirsiniz. Bunun için **Ruler Tool** ile yamuk çizgi hizasında bir doğru parçası çizin ***Image/Image Rotation/ Arbitrary*** komutunu çalıştırın ve karşınıza çıkan paneli onaylayın.



Fotoğraf düz bir biçimde döndürülerek kadrajlanacaktır. Daha sonra kenarlarda kalan boşlukları **Crop Tool** ile kesebilirsiniz.



Görseli Silmek / Temizlemek

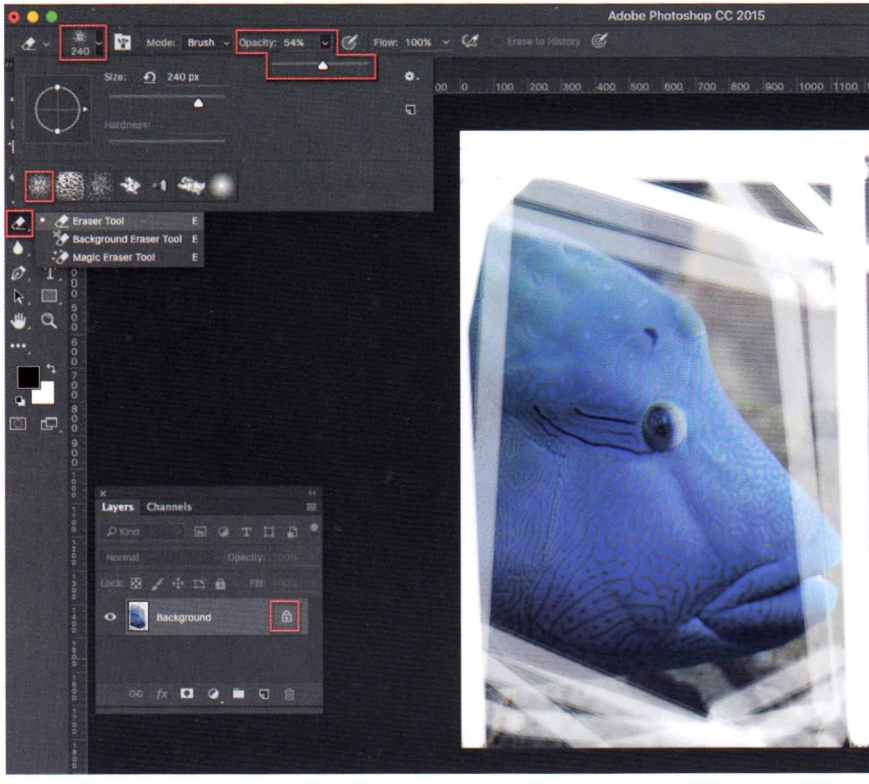
Görsel üzerinde istenmeyen leke, doku, nesne, arkaplan vb. silmek istediğiniz alanları **Eraser Tool** *(Silgi Aracı)* ile kolaylıkla silebilirsiniz. Silgi araçları Kontrol panelde yer alan ayarlarla düzenlenirler.

Silgiyle Silmek

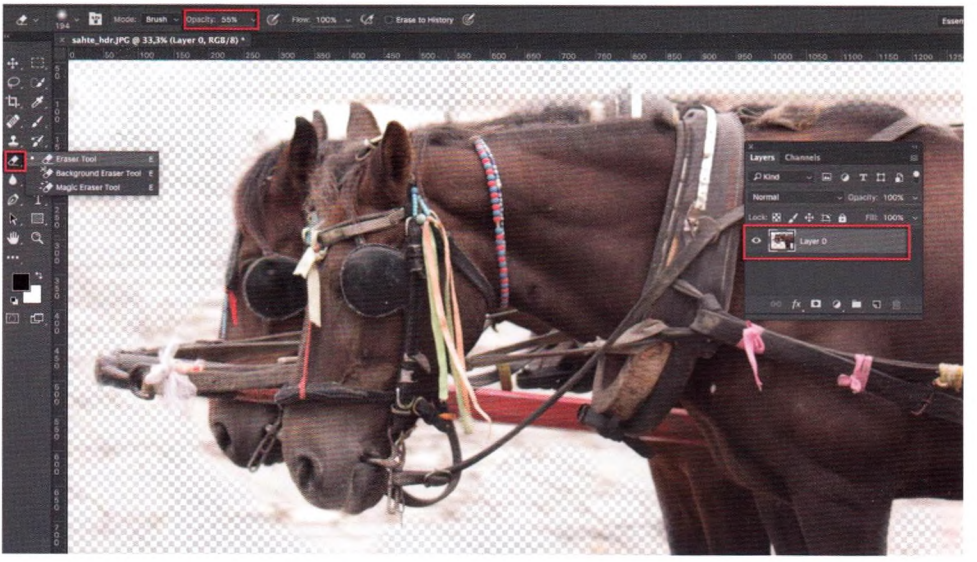
Eraser Tool ve **Brush Tool** gibi fırça çeşitlerini kullanarak silme işlemi yapabilirsiniz. Silme işlemiyle birlikte görsellerin kenarlarına estetik görünümler ekleyebilir. **Background** katmanının kilidi kapalıysa **Background** *(Arkaplan)* rengini kullanarak silme işlemini yapar. Kontrol panelden silgi için fırça çeşidini ve

Size bölümünden silgi boyutunu ayarlayın. Daha sonra silme işlemini yapın.

Aşağıdaki örnekte **background** katmanı kapalı, arkaplan rengi beyaz olarak seçilmiştir.



Aşağıdaki görselde **Eraser Tool** *(Silgi Aracı)* ve **Opacity** *(Şeffaflık)* değeri düşürülerek **background** katmanının kilidi açık olarak silme işlemi yapıldı.

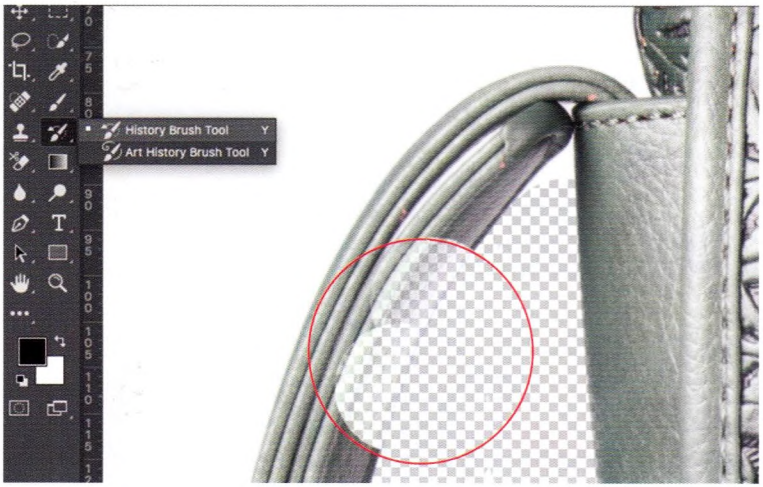


Arkaplanı Silmek

Renk piksellerine göre silme işlemi yapan **Bacground Eraser Tool** ile görselin kenarlarından istediğiniz bölümünü fırçayla silebilirsiniz. Bu işlemi yaparken görselin **background** katmanının kilidini açmanıza gerek yoktur.

Aracı seçin ve Kontrol panelde yer alan fırça seçeneklerini düzenleyin.

Silme işlemini yaparken fırçanın ortasındaki + işaretinin görsel üzerine gelmemesine dikkat edin. Hatalı bir işlem yaptığınızda görsel silinebilir. Komut yoluyla geri almak yerine araçlar panelindeki **History Brush Tool** ile silinen bölgeyi geriye alarak tekrar eski haline getirebilirsiniz.



Silmek istediğiniz bölgenin kenarlarından dikkatlice sildikten sonra, geriye kalan büyük alanlar için **Magic Eraser Tool** aracını kullanın.

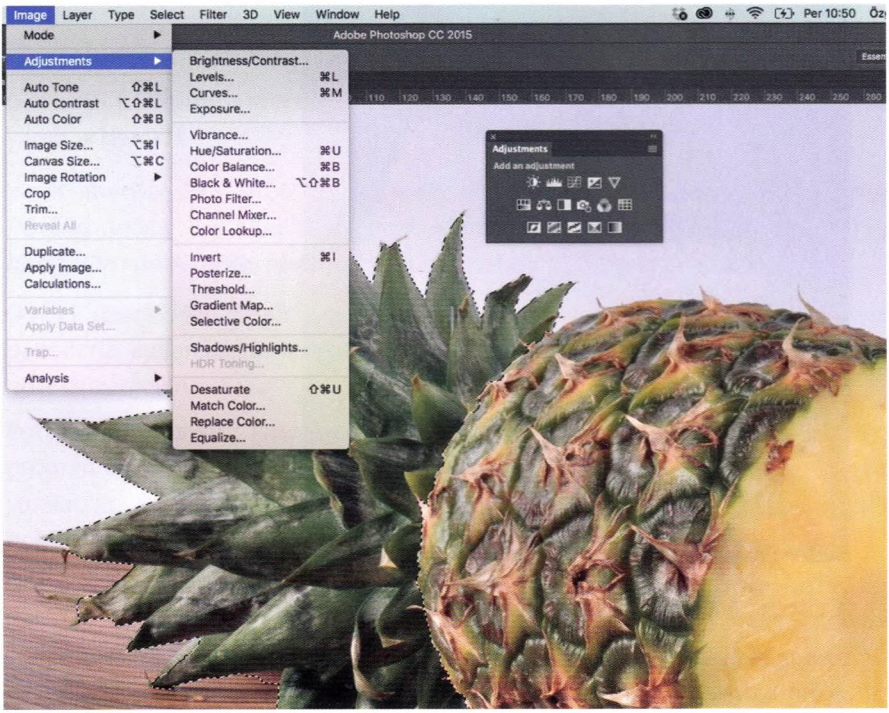
Hızlı Silmek

Renk piksellerine göre silme işlemi yapan **Magic Eraser Tool** ile görselin tüm arkaplanını silmeniz kolay ve hızlıdır. Aracı seçin ve Kontrol panelde yer alan **Tolerance** değerine dikkat edin. Bu işlemi yaparken görselin background katmanının kilidini açmanıza gerek yoktur. Görselin arkaplanındaki alanlara tıklayarak silme işlemini kolaylıkla yapabilirsiniz. Araç az alan siliyor ve uğraştırıyorsa, **Tolerance** değerini yükselterek tekrar deneyin.

Daha sonra kontrol etmek için yeni bir katman açın ve **Paint Bucket Tool** ile düz bir renge boyayın. Problemli bölgeleri tekrar düzenleyin.

RENK DÜZENLEMELERİ

Photoshop, fotoğraf çekimi sırasında oluşan renk hatalarının düzenlenmesi için araç, panel ve komutlarla donatılmış bir programdır. **Image** menüsü altındaki **Adjustments** komutlarının neredeyse hepsi fotoğraf renkleri ve düzenlemeleriyle ilgilidir. Adjustments komutları aynı zamanda ***Window/ Adjustments*** paneli olarak da karşımıza çıkar. **Image** menüsü altındaki **Adjustments** ile panel olan **Adjustments** arasındaki fark; Adjustments paneliyle yapılan düzenlemeler katman üzerinde **Adjustments Layer** olarak uygulanır. Ve istediğiniz zaman bu katmanı yeniden düzenleyebilir veya silebilirsiniz. Bu işlemler görseli etkilemez. Panelden yaptığınız tüm ayarlamalar görselin tamamı üzerinde uygulanır.



Bu bölümde renk ton ve doygunluğu, aydınlık, zıtlık vb. fotoğraf üzerindeki düzenlemelerin püf noktalarına değineceğiz.

Zıtlık Ayarları

Image/Adjustments/Brightness *(Parlaklık)* **& Kontrast** *(Zıtlık)* ayarlarıyla görsellerin üzerindeki gri tabakayı ortadan kaldırmanıza yardımcı olur. Aynı uygulamayı ***Window/Adjustments*** panelinden de yapabilirsiniz. Aşağıdaki gibi isterseniz bir alan seçerek bu bölgedeki parlaklık ve zıtlık ayarını düzenleyebilirsiniz veya katmanda yer alan görselin tamamında uygulayabilirsiniz. **Brightness** ve **Contrast** ayarlarının altındaki sürgülere + *(artı)* ve – *(eksi)* değerler vererek, görsel üzerinde istediğiniz düzenlemeyi yapabilirsiniz.

Tonlarını Düzenlemek

Image/Adjustments/Levels komutuyla görsellerin ton değerleri üzerinde düzenlemeler yapabilirsiniz. **Örneğin;** görsel üzerinde koyu tonları seçim araçlarıyla seçtikten sonra ***Select/Modify/Feather*** ile kenarlarına yumuşatma uygulayın. ***Image/Adjustments/Levels*** komutuyla açılan panelde görselin renklerini histogram üzerinde görüntüleyebilirsiniz. Aynı uygulamayı ***Window/Adjustments*** panelinden de yapabilirsiniz.

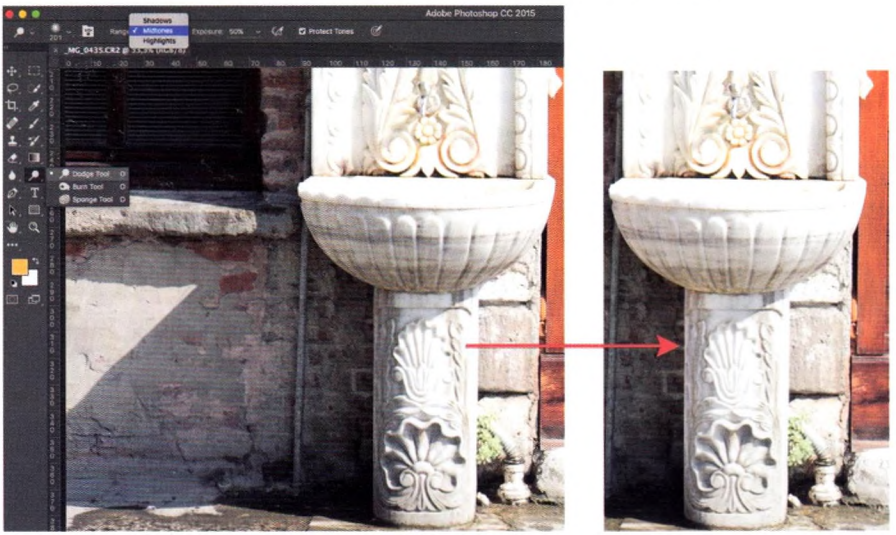
Histogramın hemen altında yer alan **ok** sembollerinden en sağdaki ton değerlerini açar. Sol bölümdeki **ok** kuyulaştırır. Ortada yer alan ise orta değerdeki tonlara etki eder.

Bir sonraki sayfadaki uygulamada sağdaki oku sola doğru çekerek, görseldeki koyu değerlerin aydınlanmasını sağlayın. Tam tersi bir işlem için soldaki oku kullanın. Ayrıca bu panelde yer alan **Auto** seçeneğiyle otomatik olarak ton değerlerini düzenleyebilirsiniz.

NOT **Levels** paneliyle ilgili ayrıntılı bilgiye **Menüler** ve **Komutlar** başlığı altından ulaşabilirsiniz.

Ayrıca Araçlar panelinde **Dodge Tool** *(Soldurma Aracı)* ile renk tonlarının düzeyleri ayarlanabilir. Aracı seçtikten sonra aracın boyutunu belirleyin.

Kontrol panelde **Range** kısmından **Highlights** *(Açık)*, **Midtones** *(Orta)* ve **Shadows** *(Koyu)* renk değerleri seçilerek istenilen bölgeye uygulayın.

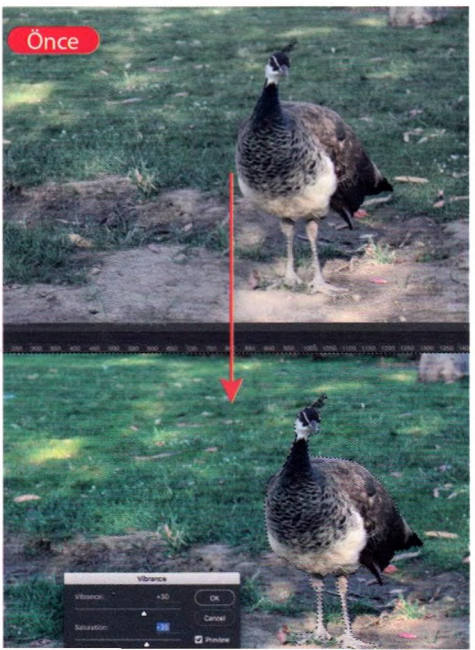


NOT **Dodge Tool** ilgili ayrıntılı bilgiye **Araçlar** başlığı altından ulaşalabilirsiniz.

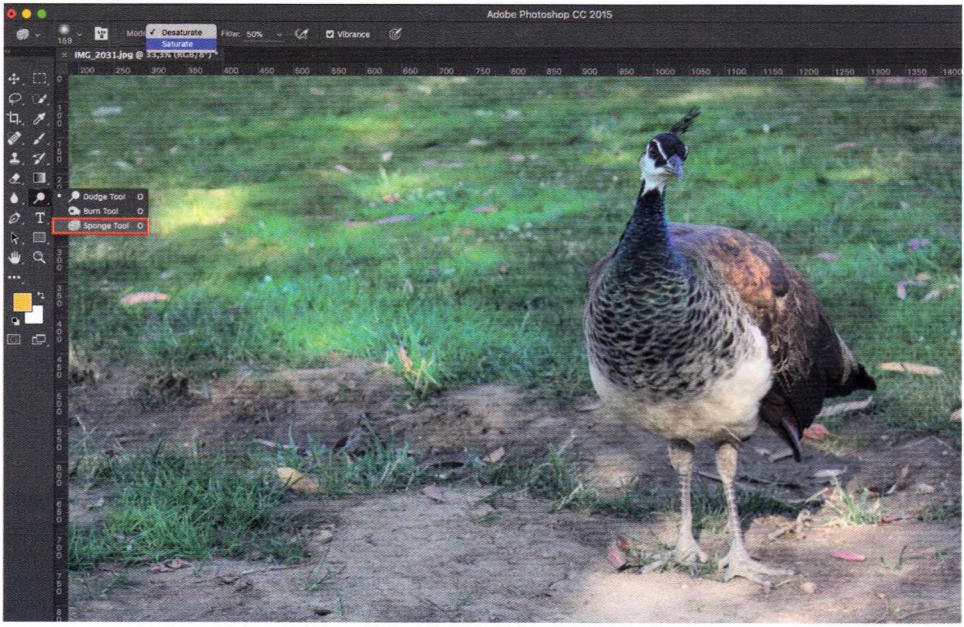
Doygunluklarını Düzenlemek

Fotoğrafların renk doygunlukları yani solgun renkleri ve renk patlamalarını düzenleyerek kalitesini arttırabilirsiniz.

Görseli açın ve problemli alanları seçim araçlarıyla seçip kenarlarına yumuşatma ***Select/Modify/Feather*** uygulayın. ***Image/Adjustments/Vibrance*** komutunu çalıştırın. **Vibrance**; renk titreşimlerini arttırıp azaltırken, **Saturation** ise renk doygunluğunu arttırıp azaltır.



Aynı işlemi **Araçlar** panelindeki **Sponge Tool** *(Sünger Aracı)*'nı kullanarak da yapabilirsiniz. Aracı seçip Kontrol panelden aracın boyutunu ayarlayın. **Mode** kısmındaki **Saturation;** renkleri parlaklaştırır. **Desaturate;** renkleri soldurur.

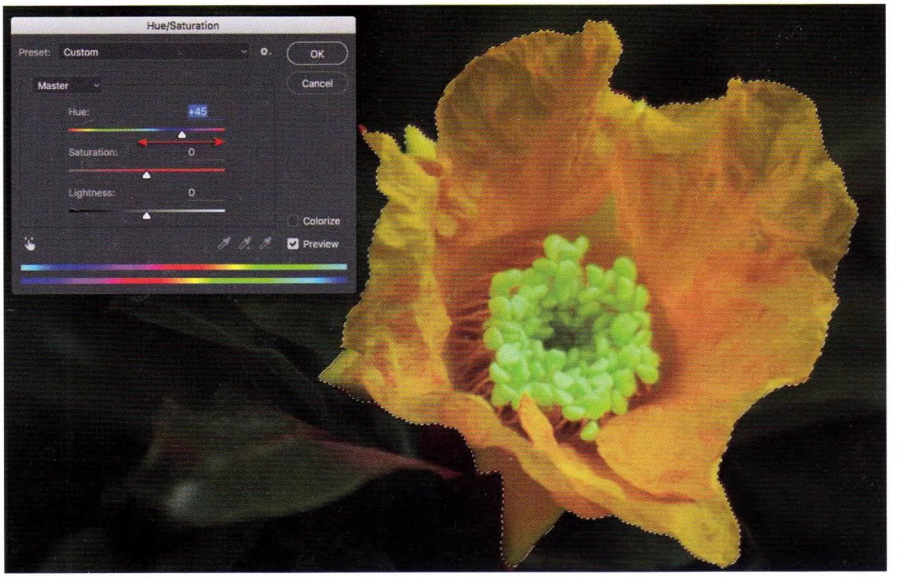


Ayarları yaptıktan sonra görselin istediğiniz alanındaki renkleri fırçayla boyar gibi parlaklaştırın veya soldurun.

Renk Değiştirmek

Photoshop'ta görsel üzerindeki renkleri değiştirmenin hem araçlarla hem de panellerle farklı yolları bulunur.

Birinci yol; görseli açtıktan sonra, seçim araçlarıyla örneğin; **Quick Selection Tool** ile değiştirmek istediğiniz rengin bulunduğu görseli seçin. Kenarlarını yumuşatmak için ***Select/Modify/Feather*** uygulayın. ***Image/Adjustments/Hue Saturation*** komutuyla açılan panelden **Hue** değerinin sürgüsünü sağa ve sola çekerek istediğiniz rengi uygulayın. **Saturation;** renk doygunluğunu ayarlar.



İkinci yol olarak; Araçlar panelinden **Color Replacement Tool** *(Renk Değiştirme Aracı)*'nı seçin. Kontrol panelden aracın boyutunu ayarlayın. Aracın uygulama alanını **Tolerance** değeriyle düzenleyebilirsiniz.

Renk değiştirme için boyama yaparken nesnenin dışına taşarak hatalı boyama yaparsanız, **History Brush Tool** ile taşan kısımları geriye alarak düzeltebilirsiniz.

RENKLERİ DÜZENLEMEK

Görsel üzerinde düzenlemek istediğiniz renkleri seçin. Kenarlarına yumuşatmak için ***Select/Modify/Feather*** uygulayın. ***Image/Adjustments/Color Balance*** komut yoluyla renkleri düzenleyebileceğiniz panele ulaşırsınız. Aşağıdaki örnekte olduğu gibi yeşil rengi arttırmak istediğinizde renk sürgüsünü **Green**'e doğru sürükleyin.

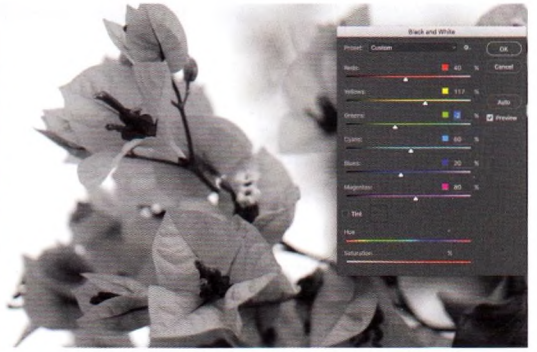
Veya mavi renkleri arttırmak için, renk sürgüsünü **Blue**'ya doğru sürükleyin.

Siyah-Beyaz Görseller

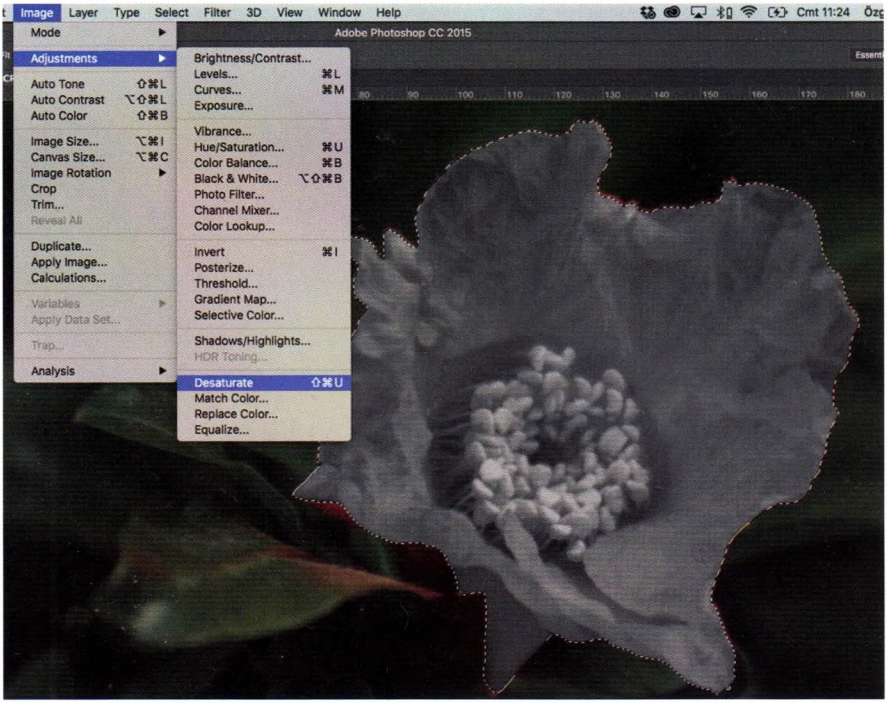
Photoshop'ta Siyah-Beyaz fotoğrafları renklendirebileceğiniz gibi renkli görselleri siyah-beyaza çevirebilirsiniz. İster fotoğrafın tamamını, isterseniz seçtiğiniz bir görseli siyah-beyaz olarak düzenleyebilirsiniz.

Siyah-Beyaz olarak çekilen bir fotoğrafı veya eski bir fotoğrafı renklendirirken **Color Replacement Tool**'u kullanabiliriniz. ***Image/Mode/RGB*** veya **CMYK** olmasına dikkat edin. Aracı seçtikten sonra Kontrol panelden fırça büyüklüğünü seçin. Ve Araçlar paneli altındaki **Foreground** *(Önplan Rengi)*'ni boyamak istediğiniz renk olarak belirleyip, boyamaya başlayın.

Renkli bir fotoğrafı siyah-beyaza çevirirken; ***Image/Adjustments/Black & White*** komutunu çalıştırın. Panelde yer alan renk sürgüleriyle kaliteli siyah-beyaz görseller düzenleyebilirsiniz.



Görselin bir bölümünün renkli diğer bölümünün siyah-beyaz olarak düzenleyebilirsiniz. Renkli olmasını istediğiniz görseli seçip ardından da ***Select/Inverse*** seçeneğiyle tersini seçin. ***Image/Adjustments/Desaturate*** komutuyla seçilen alanı siyah-beyaza çevirin.

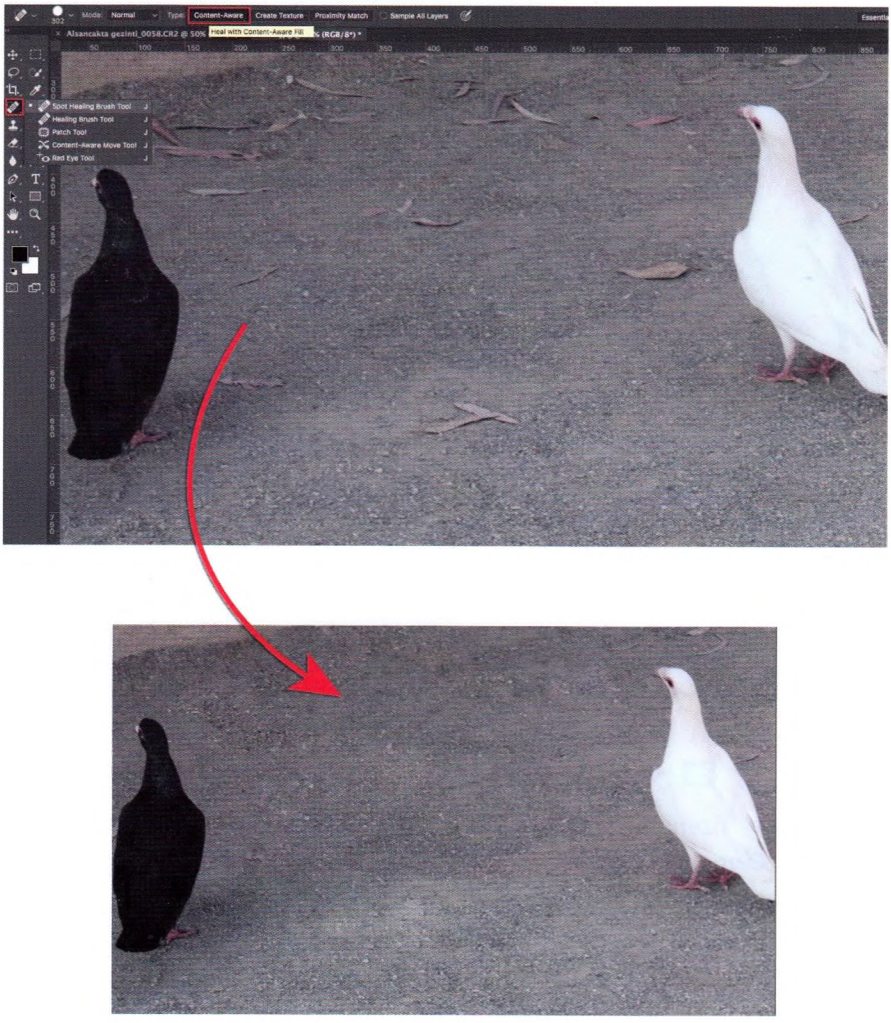


Doku Onarmak

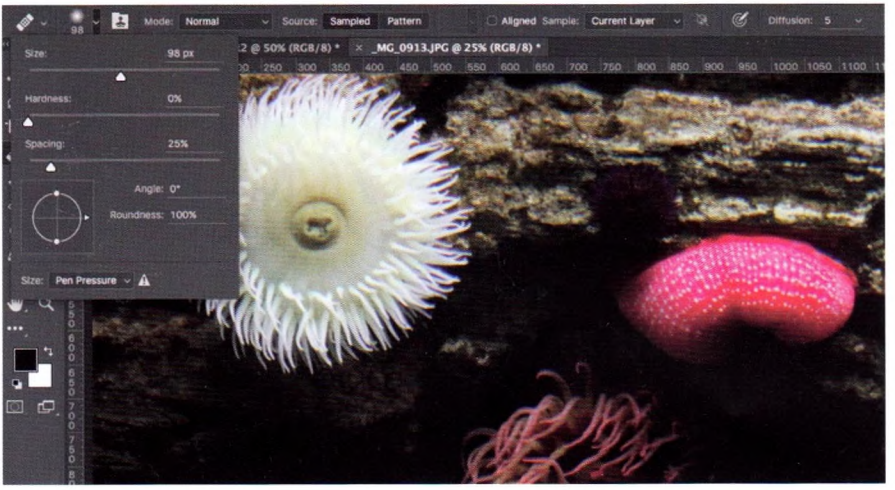
Görseller üzerindeki bozuk dokuları onarırken **Spot Healing**, **Healing, Patch**, **Clone Stamp Tool** doku onarma araçları ve **Clone Source** panelinden faydalanabilirsiniz.

Doku Transferiyle Onarmak

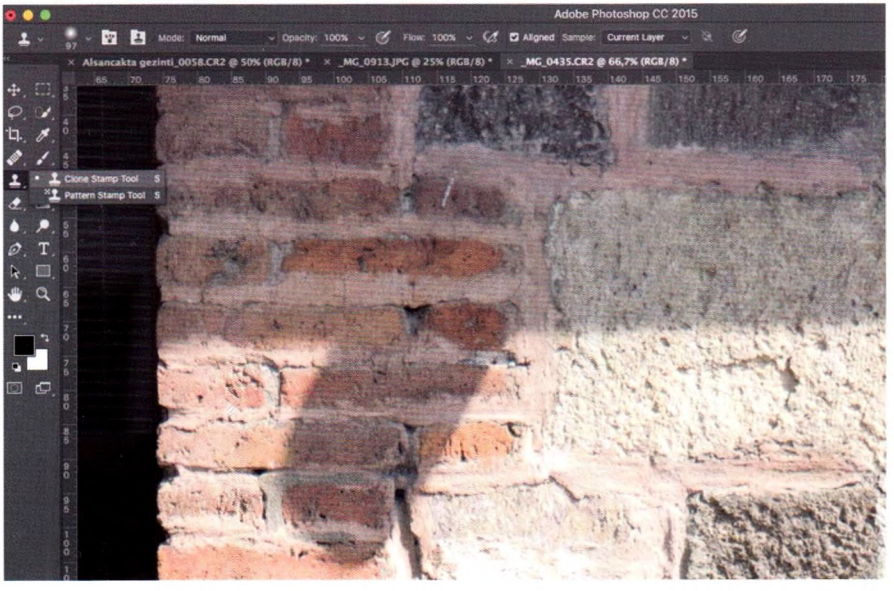
Spot Healing Tool ve **Healing Tool** ile görseli oluşturan dokular üzerindeki küçük boyutlu doku problemlerini düzeltebilirsiniz. Aşağıdaki örnekteki gibi kaldırılması gereken küçük boyutlu nesneleri de yöntemiyle kaldırabilirsiniz. **Spot Healing Tool** ile Kontrol panelden aracın boyutunu belirledikten sonra, **hardness** değerini 0 olarak belirleyin. Temizlemek istediğiniz dokunun üzerine boyama yapar gibi boyayın.



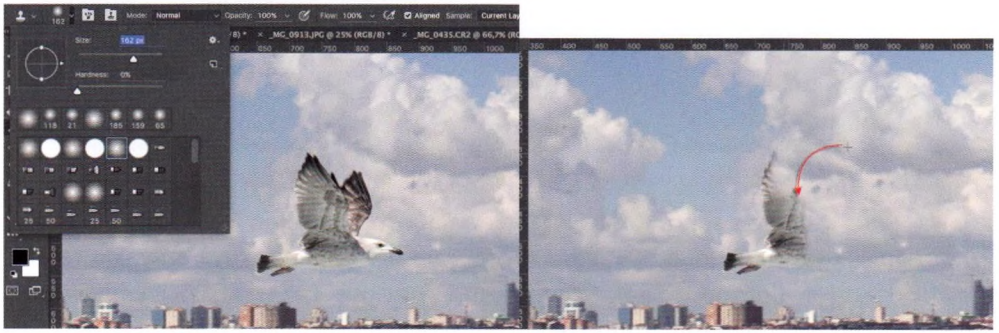
Boyadığınız bölgeleri interpolasyon yöntemiyle doku transferi *(Kontrol paneldeki Content Aware seçeneği işaretliyse)* yaparak temizleyecektir. Bu aracı özellikle, portelerdeki sivilce ve ben gibi noktasal problemleri düzenlemek için kullanabilirsiniz.



Healing Brush Tool ile daha profesyonel bir doku onarma işlemi yapabilirsiniz. Aracı seçtikten sonra Kontrol panelden aracın boyutunu belirledikten sonra, **hardness** değerini 0 olarak belirleyin. Fare ile hasarlı dokuya en yakın temiz dokunun üzerine gelerek klavyeden **Alt** tuşuna basarak doku kopyalayın. Temizlemek istediğiniz dokunun üzerine boyama yapar gibi boyayın.



Clone Stamp Tool ise bu dokuyu onarırken daha profesonel ayarlara sahiptir. İstenmeyen nesneleri görsel üzerinden kolaylıkla kaldırabilir. Bu araç dokuları düzeltirken temiz dokuyu kopyalayarak hasarlı doku üzerine yerleştirir. Aşağıdaki örnekte gördüğünüz gibi bakıldığında anlaşılmayacak bir alan seçerek kopyalamanız gerekir. Fare ile bu dokunun üzerine gelerek klavyeden Alt tuşuna basarak kopyalayın. Temizlemek istediğiniz dokunun üzerine boyama yapar gibi boyayın. Ancak görsel olarak problemli bölgeler olursa, **History Brush** ile geri alarak ve sürekli **Alt** tuşuna basarak temiz doku kopyalayarak işleme devam edin.

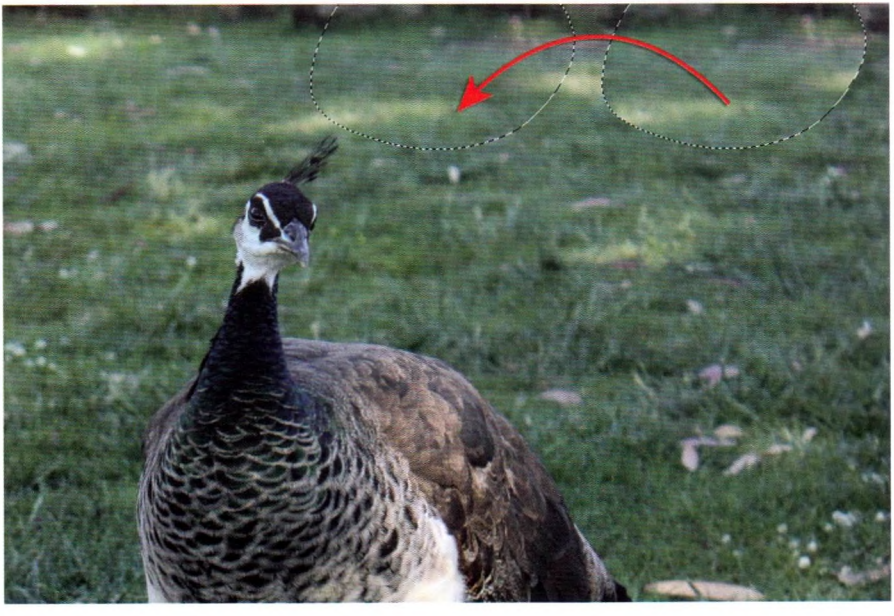


Healing Brush Tool'dan farkı; Kontrol panelde yer alan **Opacity** *(Şeffaflık)* ayarıdır. Bu sebeple portre rötuşunda kusursuz olarak cildi temizler. Dolayısıyla en sık kullanılan araçtır.

Doku Transferiyle Doldurmak

Seçilen bir alanı doldurma mantığıyla çalışan **Patch Tool** *(Yama Aracı)* ile hasarlı dokuları temizleyerek istenmeyen görüntülerden kurtulabilirsiniz. **Patch Tool**'u seçin. Aşağıdaki örnekte gördüğünüz gibi hasarlı dokunun etrafını serbest seçim yapın.

Seçim alanının içine fareyle tıklayarak temiz dokuya doğru çekip düzgün bir biçimde bırakın.



Bu araçla sadece istenmeyen dokuların temizliği değil de, bazı görsellerin yerlerini de değiştirmek için kullanabilirsiniz.

Piksellerin Düzenlenmesi

Fotoğraf makinesiyle çekim yaparken, elin titremesi, yanlış odak merkezini seçme vb. hatalardan dolayı fotoğraflar üzerinde hatalı bölgeler oluşabilir. Bu alanlardaki pikselleri düzenlemek için **Sharpen Tool**, **Blur Tool**, **Smudge Tool** gibi araçlardan ve **Blur**, **Sharpen** vb. filtrelerden faydalanabiliriz.

Bulanıklaştırmak

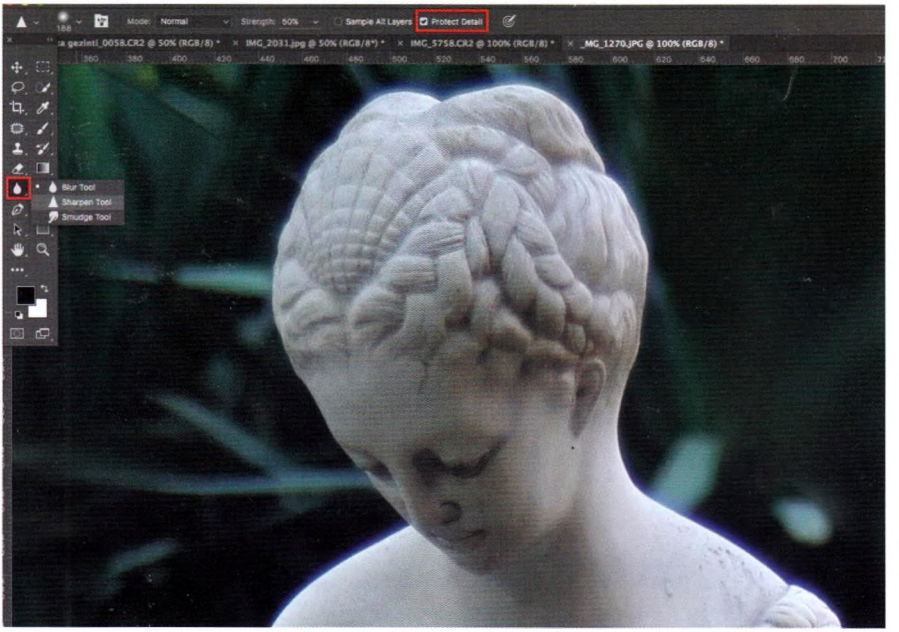
Blur Tool ile fotoğraf üzerinde odak noktası dışındaki alanı bulanıklaştırarak estetik görseller elde edebilirsiniz. Aracı seçtikten sonra **Kontrol** panelden aracın boyutlarını bulanıklaştırmak istediğiniz alanın büyüklüğüne göre düzenleyin. Ardından fareyle boyama yapar gibi bulanıklaştırın. Daha sonra **History Brush Tool** ile hatalı bölgeleri düzenleyebilirsiniz.

Bulanıklaştırmak istediğiniz alan arkaplan gibi büyük bir alansa, **Blur** filtresi seçenekleriyle bulanıklaştırmak daha kolay olur. Görsel üzerinde bulanıklaştırmak istediğiniz alanı seçim araçlarıyla seçin ***Select/Modify/Feather*** ile kenarlarını yumuşatın. ***Filter/Blur*** seçeneklerini deneyin.

KESKİNLEŞTİRMEK

Görsel üzerinde saç, tüy veya bulanık bölgelerdeki renk piksellerini keskinleştirerek görselleri daha etkili bir hale getirebilirsiniz. Bunun için **Sharpen Tool**'u ve **Sharpen** filtrelerini kullanabilirsiniz.

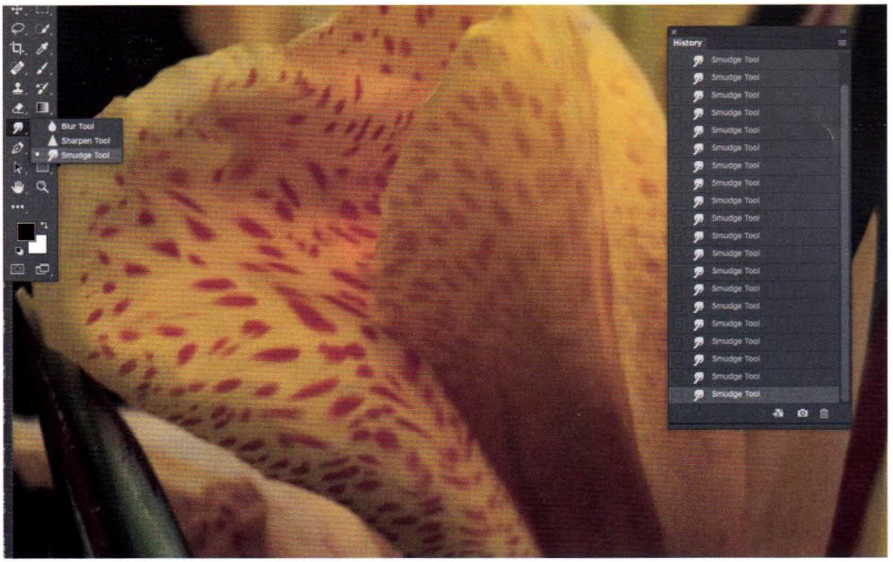
Sharpen Tool'u seçtikten sonra Kontrol panelden aracın boyutlarını, keskinleştirmek istediğiniz alanın büyüklüğüne göre düzenleyin. Ardından fareyle boyama yapar gibi keskinleştirin. Daha sonra **History Brush Tool** ile hatalı bölgeleri düzenleyebilirsiniz.



Görselin tamamını veya büyük bir kısmını keskinleştirmek istiyorsanız, **Sharpen** filtresi ile daha kolay olur. Görsel üzerinde keskinleştirmek istediğiniz alanı seçim araçlarıyla seçin ***Select/Modify/Feather*** ile kenarlarını yumuşatın. Özellikle ***Filter/Unsharp Mask*** ve diğer **Sharpen** seçeneklerini deneyin.

Bulaştırarak Yumuşatmak

Bazen görsel üzerinde düzgün geçişler için renk piksellerini yumuşatarak düzenlemek isteyebilirsiniz. Özellikle insan tenindeki gözenek ve çatlakları bu **Smudge Tool** ile bulanıklaştırarak yumuşatabilirsiniz. Aracı seçtikten sonra Kontrol panelden aracın boyutunu bulanıklaştırmak istediğiniz alanın büyüklüğüne göre düzenleyin. Ardından fareyle boyama yapar gibi bulanıklaştırarak yumuşatın. Bu çalışmayı yaparken **History** panelini ve **History Brush Tool** araçlarıyla hatalı bölgeleri geriye alarak düzenlemenizi yapabilirsiniz.



Görselleri Dönüştürmek

Photoshop'ta ***Edit/Transform*** seçenekleriyle görselleri istediğiniz gibi döndürebilir, formunu değiştirebilir, perspektif gibi farklı etkiler ekleyebilirsiniz.

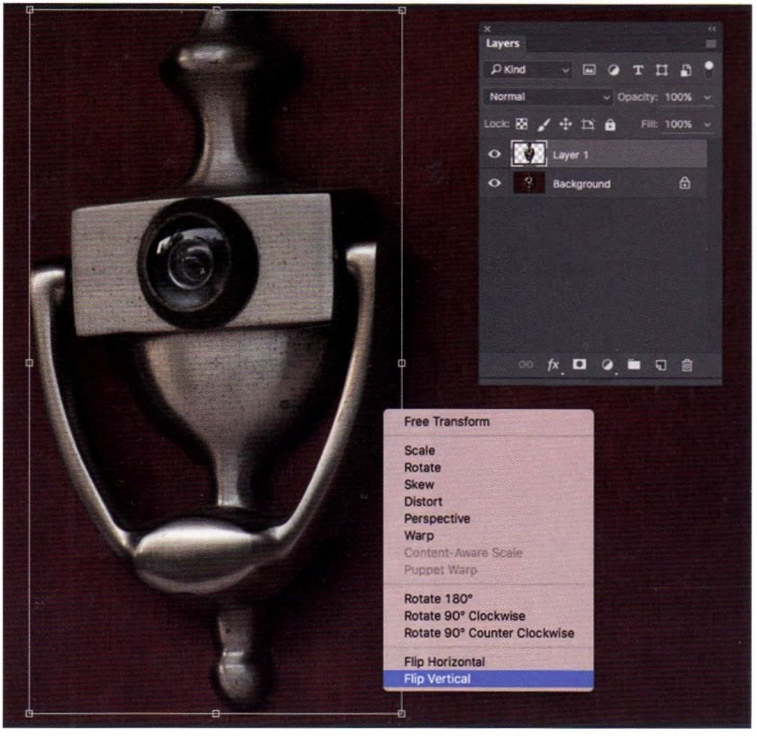
Döndürmek

Photoshop'ta seçim araçlarıyla seçtiğiniz veya katman olarak seçtiğiniz görselleri istediğiniz açıda döndürebilirsiniz. Görseli seçtikten sonra **Pc:** *Ctrl+J*, **Mac:** *Command+J* ile yeni bir katmana taşıyın. **Pc:** *Ctrl+T*, **Mac:** *Command+T* kısa yoluyla **Transform** seçeneklerine ulaşın.

Transform kutusunun köşelerine geldiğinizde fare imleci, farklı bir ok şekline dönüştüğünde görseli tutup çevirebilirsiniz. İşleminiz bitince klavyeden **Enter** ile onaylayın.

Dikey ve Yatay Döndürmek

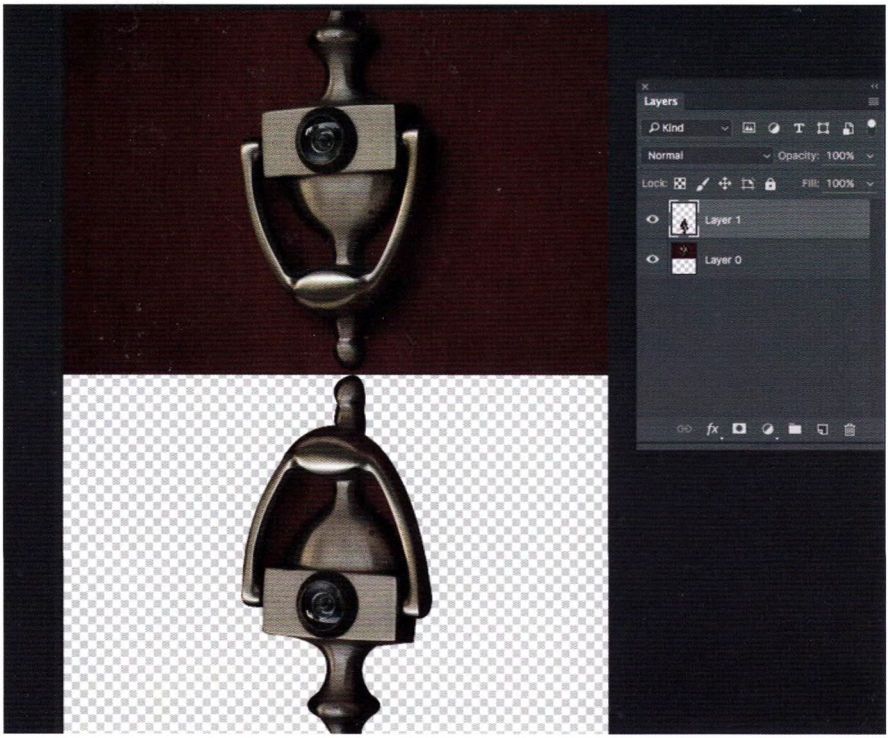
Photoshop'ta seçim araçlarıyla seçtiğiniz veya katman olarak seçtiğiniz görselleri istediğiniz açıda döndürebilirsiniz.



Görseli seçtikten sonra **Pc:** *Ctrl+J*, **Mac:** *Command+J* ile yeni bir katmana taşıyın. **Pc:** *Ctrl+T*, **Mac:** *Command+T* kısayoluyla **Transform** seçeneklerine ulaşın.

Transform kutusunun üzerine fare ile sağ tıklayın.

Flip Vertical *(Dikey Döndürme)* seçeneklerini kullanabilirsiniz. İşleminiz bitince klavyeden **Enter** ile onaylayın.

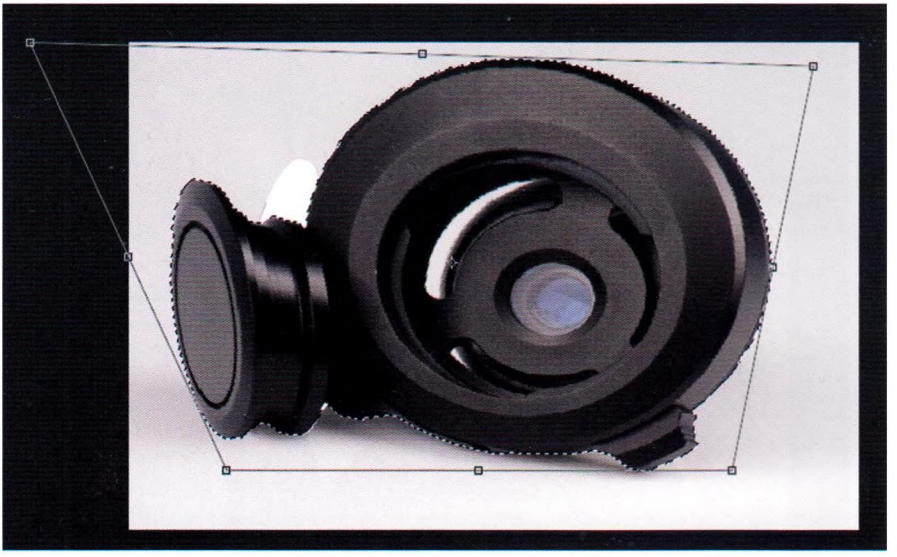


Perspektif Eklemek

Perspektif olarak problemli nesneleri Transform komutuyla düzenleyebilir ya da istediğiniz nesnelere perspektifle estetik görünümler kazandırabilirsiniz.

Photoshop'ta seçim araçlarıyla seçtiğiniz veya katman olarak seçtiğiniz görselleri istediğiniz açıda döndürebilirsiniz. Görseli seçtikten sonra **Pc:** *Ctrl+J*, **Mac:** *Command+J* ile yeni bir katmana taşıyın. **Pc:** *Ctrl+T*, **Mac:** *Command+T* kısayoluyla Transform seçeneklerine ulaşın.

Pc: *Ctrl*, **Mac:** *Command* tuşuna basıp **Transform** kutusunun köşelerini çekerek istediğiniz perspektif açısına göre görseli düzenleyin. İşleminiz bitince klavyeden **Enter** ile onaylayın.



Formunu Değiştirmek

Bir görseli **Transform** seçenekleriyle istediğiniz bir yüzeye yerleştirebilirsiniz. Görseli ***File/Open*** komutuyla açın. Form vermek istediğiniz dokümanı ***File/Place*** komutuyla görsel üzerine çağırın. Klavyeden **Enter** ile onaylayın. **Pc:** *Ctrl+T*, **Mac:** *Command+T* kısayoluyla Transform seçeneklerine ulaşın. Fare ile sağ tıklayıp **Warp** komutunu çalıştırın.

Warp efektini **Trasform** kutusunun köşelerinden, kenarlarından, orta bölümündeki ızgaradan, path noktalarının üzerindeki kollardan tutarak düzenleyebilirsiniz.

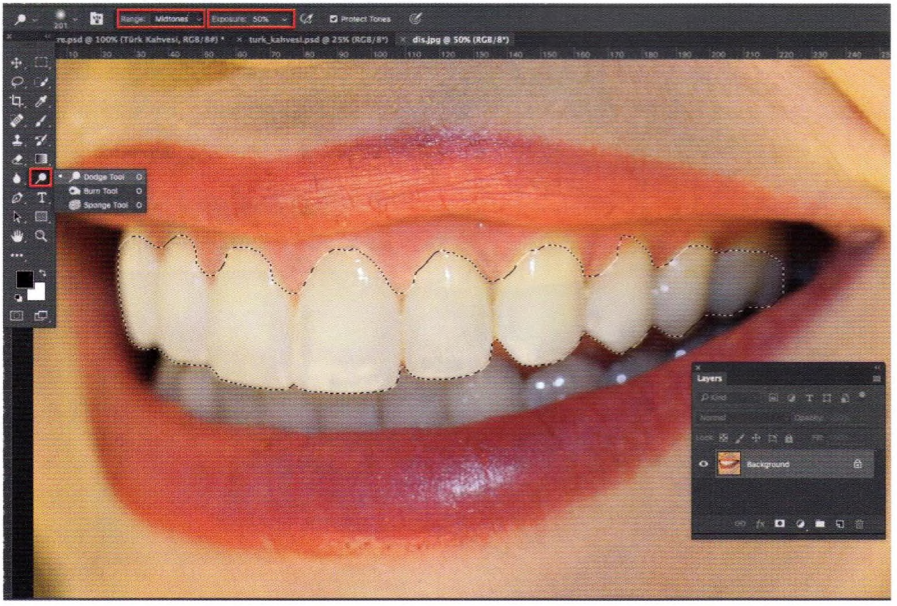
Son olarak etiketin kenarlarına biraz gölge vererek kahve üzerine tam olarak yerleşmesini sağlayabilirsiniz. ***File/Place*** komutuyla çağrılan görseller **Smart Object** *(Akıllı Nesne)* olarak gelirler. Katmanlar panelinde etiket olarak kullanılan görsele fare ile sağ tıklayıp **Rasterize Layer** seçeneğini seçin. **Burn Tool** *(Yakma Aracı)*'nı alın ve etiketin kenarlarını yakarak koyulaştırın.

Uygulama 6: Portre Rötuşu

Bu uygulamada portre rötuşu yaparken dikkat etmeniz gereken püf noktalara değineceğiz.

Diş Beyazlatmak

Seçim araçlarıyla *(Quick Selection Tool olabilir)* dişleri seçin. ***Select/Modify/Feather*** ile kenarlarını yumuşatın. Araçlar panelinden **Dodge Tool**'u seçin ve Kontrol panelden dişlerini büyüklüğüne göre fırça boyutunu ayarlayın. Range kısmından **Midtones** *(Orta Tonlar)*, **Streight** *(Etki)* alanının sayısını düşürün. Fırçayla boyama yapar gibi diş beyazlatma işlemini yapabilirsiniz.



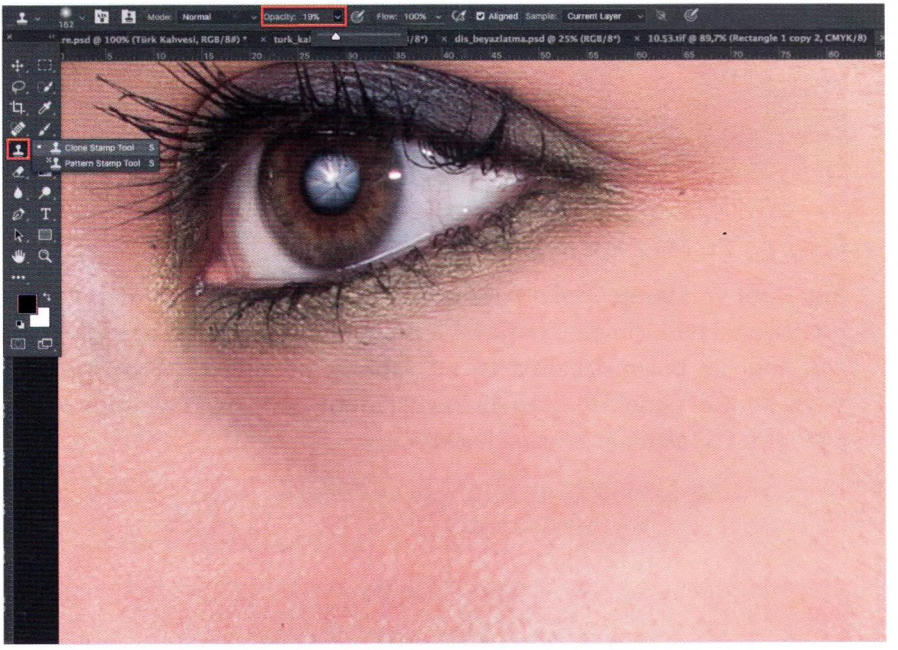
Cilt Temizlemek

Blur Tool ve **Stamp Tool**'u kullanarak cilt üzerindeki gözenekleri ve lekeleri profesyonel bir biçimde temizleyebilirsiniz. Aşağıdaki görsel üzeride ilk olarak Blur Tool ile bulanıklaştırma işlemi yaparak düzenlendi. **Blur Tool** aracını seçin, Kontrol panelden görselin büyüklüğüne göre fırça boyutunu ayarlayın. **Streight:** Etki alanının sayısını düşürün.

NOT Özellikle cilt gibi hassas dokularla çalışırken **Streight:** seçeneğinin bulunduğu tüm araçlarda seviyeyi düşürerek kullanın.

Fırçayla boyama yapar gibi dokuyu bulanıklaştırarak pürüzsüzleştirin.

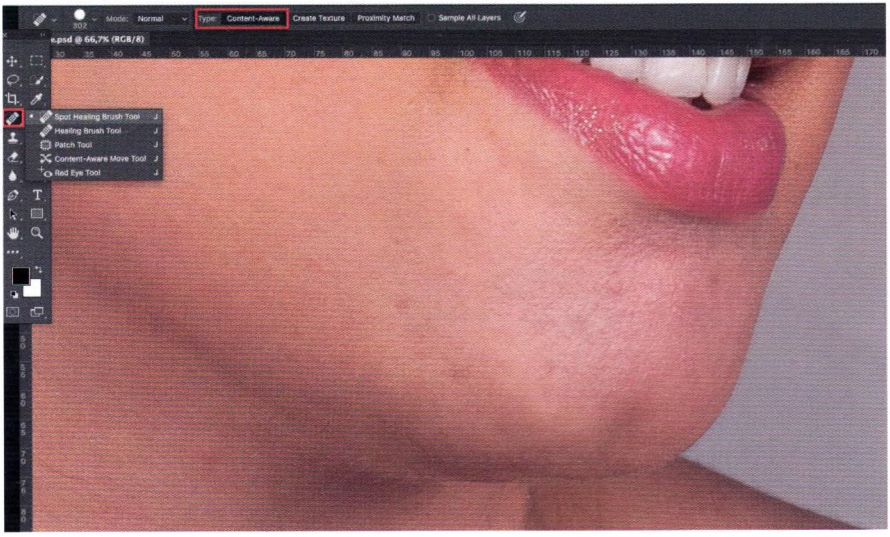
Özellikle gözaltı, burun ve dudak kenarları gibi bölgelerdeki gölgeleri temizlemek için **Stamp Tool** aracını kullanarak dokuları düzeltebilirsiniz. Aracı seçtikten sonra Kontrol panelden yumuşak bir fırça seçin ardından **Opacity** *(Şeffaflık)* ayarını 14-20 arasını geçmeyecek şekilde düzenleyin. Klavyeden **Alt** tuşuna basarak hasarlı dokuya en yakın temiz dokuyu kopyalayarak istediğiniz bölgeleri temizleyin.



NOT Dikkat etmeniz gereken sürekli olarak **Alt** tuşuna basarak temiz doku almanızdır.

Sivilce Temizlemek

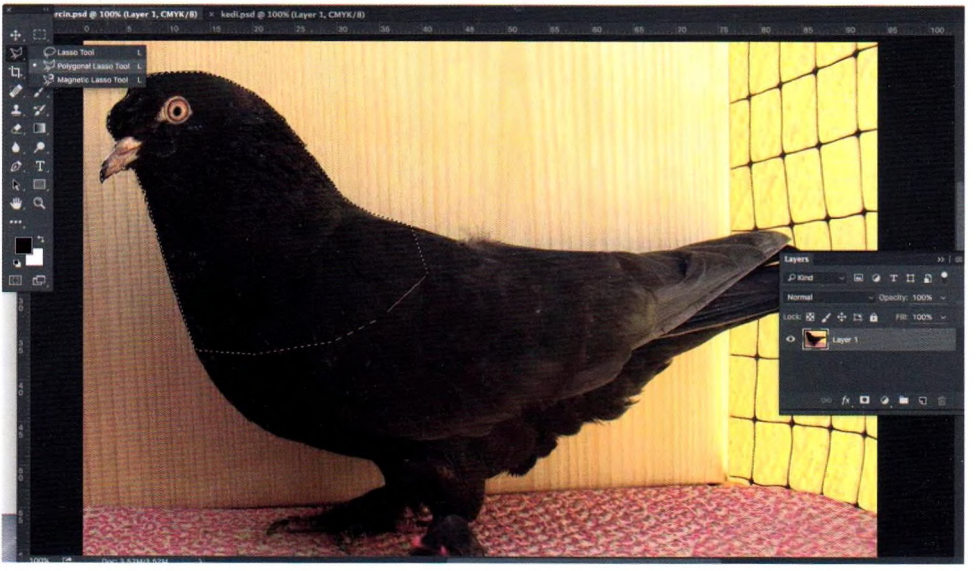
Spot Healing Brush Tool ile sivilceleri kolaylıkla temizleyebilirsiniz. Aracını seçin, Kontrol panelden görselin büyüklüğüne göre fırça boyutunu ayarlayın. **Type:** Proximitiy Match seçeneğini seçin.



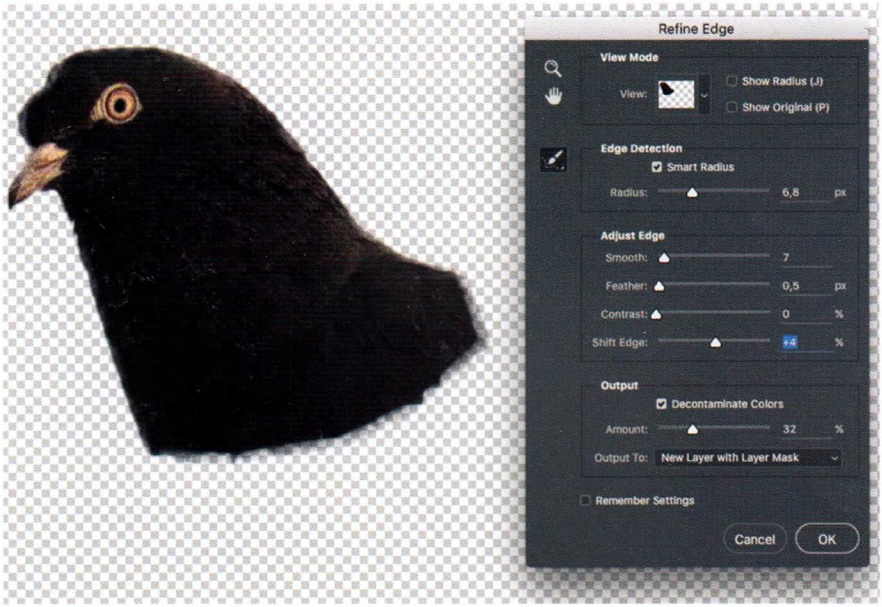
Ardından sivilce ve benlerin üzerine tıklayarak kolaylıkla temizleyin.

UYGULAMA 7: FOTOMANİPÜLASYON

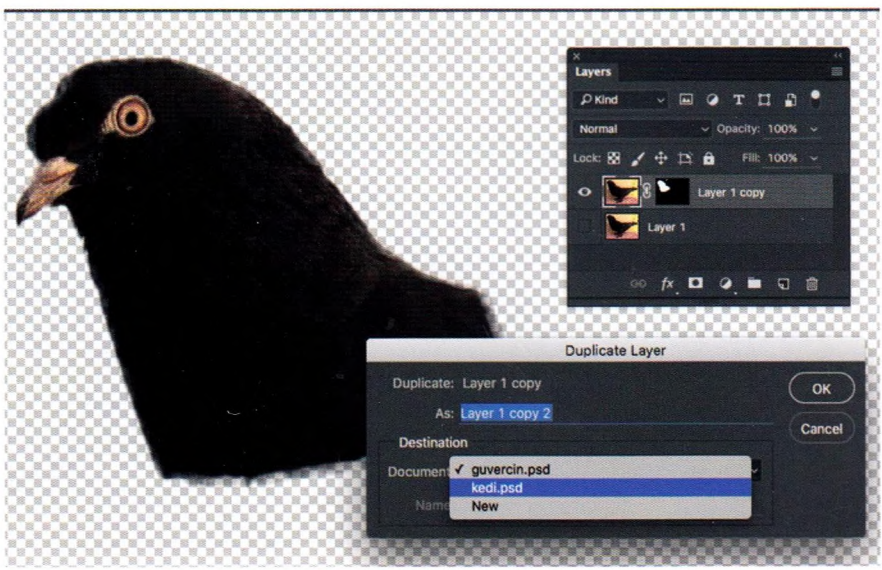
Adım 1: Kedinin bulunduğu fotoğrafı açın. **Lasso Tool** ile kafasının olduğu bölümü aşağıdaki gibi seçin.



Adım 2: *Image/Refine Edge* komutunu çalıştırın. **View:** *On Layers* seçin. **Edge Detection** bölümünde, **Smart Radius** kutusunu işaretleyin. Radius değerini arttırın. **Output** bölümündeki **Decontaminate Colors** kutusunu işaretleyip **Amount** değerini artırarak arkaplan renklerinin görsel üzerine yansımasını düzeltirsiniz.



Paneli onayladıktan sonra düzenlediğiniz görselin katmanına fare ile sağ tıklayıp **Duplicate Layer** seçeneğini seçin. Açılan panelde **Document** bölümüne daha önceden Photoshop'ta açtığınız kuş fotoğrafını seçin.



Böylece kuş başının bulunduğu görsel kuş fotoğrafının üzerine taşındı. **Pc:** *Ctrl+T*, **Mac:** *Command+T* kısayoluyla **Transform** seçeneklerine ulaşın.

Kedi başını **Move Tool** ile kuşa orantılayarak yerleştirin. **Eraser Tool** *(Silgi Aracı)*'nı seçin ve Kontrol panelden fırça boyutunu ve **Opacity** *(Şeffaflık)* ayarlarını yapın.

Kedi başının bulunduğu katmandaki fazlalıkları silerek iki görselin birbiriyle kaynaşmasını sağlayın. Son olarak **PC:** *CTRL + L*, **MAC:** *COMMAND + L*. **Level** komutunu çalıştırarak sol bölümdeki koyu renkleri düzenleme sürgüsünü sağa çekerek, güvercinin tüylerinin rengini koyulaştırarak kedinin tüylerinin rengine yaklaştırın. Böylece kedi ve güvercin arasındaki geçişi düzenleyerek fotomanipülasyonu tamamlayın.

DİJİTAL FOTOĞRAFÇILIK

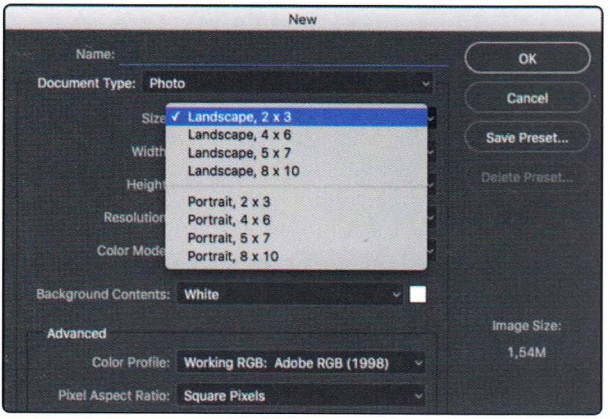
11

Bu bölümde Photoshop'un dijital fotoğrafçılık konusunda ne kadar ileri düzey araçlarla donatıldığını uygulamalı olarak inceleyeceğiz. Dijital ve analog fotoğraflar temelde aynıdır. İkisi de ışığı objektifte toplar ve görüntü merkezine iletir. Görüntü, **dijital** *(DSLR)* makinede sensöre, **analog** *(SLR)* makinede ise duyarlı film üzerine yazılır. Peki, analog fotoğraf makinesi ve çekilen fotoğrafla, dijital fotoğraf arasındaki farklar nelerdir?

- **DSLR** makineyle fotoğrafın, çekim tarihi, ayarları (diyafram, enstantane vs.) ve çekimin yapıldığı yerin koordinat (Geotag-Coğrafi Etiketleme) bilgileri görebilirsiniz.
- Çekilen fotoğrafın anında görüntülenmesi ve müdahale edebilirsiniz.
- Hiçbir işlem yapmadan doğrudan televizyon ve bilgisayarda görüntüleyebilirsiniz.
- Karanlık veya aydınlık ortama göre **ISO** değerinin istenilen biçimde hızlıca ayarlanabilir. **SLR** Makinelerde filmin **ISO** değeri kaç ise odur.
- Titreşim önleme özelliği sayesinde kusursuz fotoğraf çekebilirsiniz.
- Yüksek kalitede, **Ham/Raw** çekim yapabilme özelliğiyle fotoğrafı işlemede kolaylıklar vardır.
- Video çekebilme özelliği.
- Kart hafızası bitinceye kadar fotoğraf çekebilme imkanı, 36 kareden çok daha iyi.

Fotoğraf Kağıt Boyutları

Fotoğraf kağıtlarının belirli standartları vardır. Bunlar; 100x150 mm, 130x180 mm, 150x210 mm, 180x240 mm, 200x250 mm, 200x300 mm, 240x300 mm, 300x400 mm'dir. Photoshop'ta ***File/New*** ile yeni bir doküman açtığınızda **Preset** kısmından Photo'yu seçtiğinizde, standart fotoğraf boyutlarını görebilirsiniz.



Landscape *(Yatay)*, **Portrait** *(Dikey)* boyutludur. Burada yer alan ölçülerin mm cinsinden gösterimi aşağıdaki gibi Portrait boyutları **Landscape** boyutlarının yatay olarak düzenlenmiştir. Bu boyutlar Amerika ülkelerinin kağıtlarına göre düzenlenmiştir.

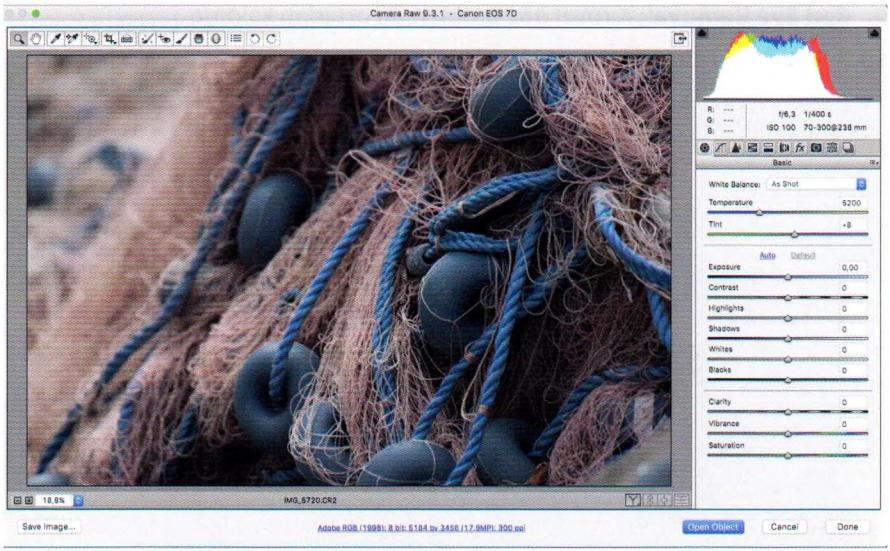
- **Landscape 2x3 inch, 762x508 mm**
- **Landscape 4x6 inch, 1524x1016 mm**
- **Landscape 5x7 inch, 1778x1270 mm**
- **Landscape 8x10 inch, 2540x2032 mm**

Camera Raw

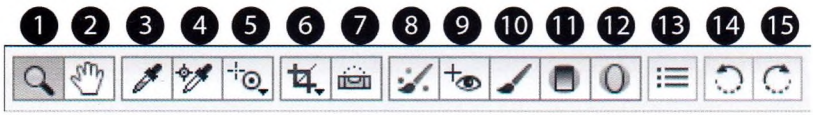
Raw, ham fotoğraf demektir. **Canon** makinelerde **.CR2**, **Nikon** makinelerde **.NEF**, **Olympus** makinelerde **.ORF** uzantılı dokümanlardır. Raw fotoğrafı negatif film olarak düşünebilirsiniz. JPEG ise çekilmiş, işlenmiş ve sıkıştırılmıştır. **DSLR** fotoğraf makinelerinde **JPEG** ile birlikte ham çekme desteği de bulunur. Fotoğraf makinesinin menüsünden bunu ayarlayabilirsiniz.

CAMERA RAW'LA FOTOĞRAF İŞLEMEK

File/Open Mini Bridge ile **Raw/Ham** dokümanı Photoshop'ta açın. Panelin üst bölümünde fotoğrafın çekildiği makine ismi yazar. Sol üstte araçlar, sağ üstte sırasıyla histogram ve görüntü düzenleme panellerine ait sekmeler, ayar sürgüleri bulunur.



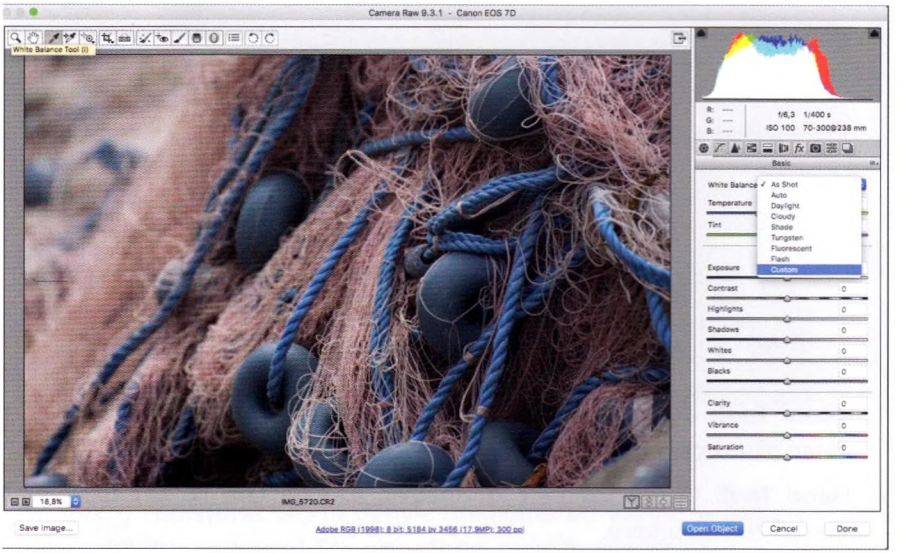
Sol üst bölümde panele ait araçlar yer alır. Öncelikle bu araçlara göz atalım.



1. **Zoom Tool:** Görsele yakınlaşıp uzaklaşabilirsiniz. Klavyeden **F** tuşu ile tam ekran olarak çalışabilirsiniz.
2. **Hand Tool:** Görsel üzerinde gezinebilir, üzerine fare ile çift tıkladığınızda görseli ekrana sığdırır.
3. **White Balance Tool:** Görsel üzerindeki beyaz alana bu araçla tıklayarak beyaz ayarını otomatik olarak yapabilirsiniz.
4. **Color Sampler Tool:** Görsel üzerinden farklı renk örnekleri alıp, bu örneklerle renk düzenlemelerini yapabilirsiniz.

5. **Targeted Adjustment Tool:** Görsel üzerinde hedef olarak belirlediğiniz yerden itibaren aydınlık etkisini arttırabilirsiniz.
6. **Crop Tool:** Görseli farklı boyutlarda kesebilirsiniz.
7. **Straighten Tool:** Yamuk çekilen fotoğrafları düz bir biçimde kadrajlar.
8. **Spot Removal Tool:** Bozuk dokuları onarır.
9. **Red Eye Removal:** Kırmızı göz problemini ortadan kaldırır.
10. **Adjustment Brush:** Fırçayla boyama yapar gibi aydınlatma etkisi verir.
11. **Graduated Filter:** Aydınlık ve karanlık bölümleri renk geçişine benzer bir teknikle düzenler.
12. **Radial Filter:** Fotoğraf üzerinde dairesel olarak filtre ekler.
13. **Open Preferences Dialog:** Ayarlar penceresini açar.
14. **Rotate Image:** Görseli çevirir.

BEYAZ AYARI



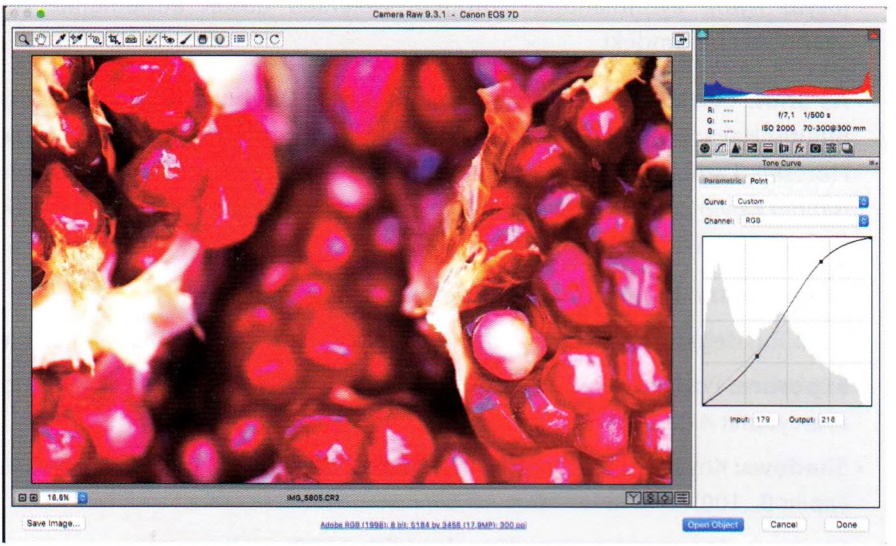
JPEG uzantısıyla çekilen fotoğrafta daha sonra beyaz ayarı yapmak pek mümkün değildir. **RAW** formatında beyaz ayarını Photoshop Camera Raw ile kolaylıkla yapabilirsiniz. Görseldeki en beyaz noktaya **White Balance Tool** ile tıklayın, hızlı bir biçimde renklerin düzeldiğini görebilirsiniz.

Bununla birlikte sağ bölümde yer alan Basic sekmesindeki **White Balance**'ı *(Beyaz Ayarı)* ayrıntılandırır. Fotoğrafı çekerken dikkat etmediğiniz beyaz ayarını; bu bölümdeki

As Shot: Çekildiği Gibi **Auto:** Otomatik Beyaz, **Daylight:** Gün Işığı, **Cloudy:** Bulutlu Hava, **Shade:** Gölgeli Ortam, **Tungsten:** Normal Ampul, **Fluorescent:** Floresan Lamba, **Flash:** Flaş Beyazı, **Custom:** Özel *(seçildiği zaman ortam ışığının Kelvin cinsinden renk sıcaklık değeri özel olarak girilebilir)* vb. seçenekleri deneyerek en doğru ayarı yapabilirsiniz.

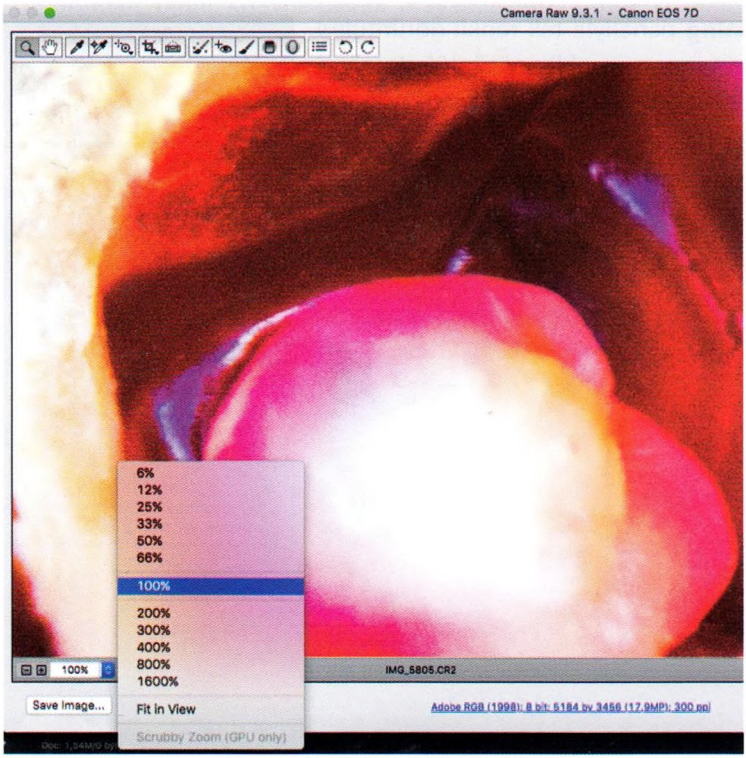
- **Temperature:** Işığın renk sıcaklık değerini ayarlar.
- **Tint:** Ton değerini ayarlar. Yeşil'den Magenta'ya kadar renk tonlarını düzenler.
- **Exposure:** Pozlama ayarı. (f-stop değerleri kullanılarak fotoğrafın beyaz nokta ayarı yapılır 4.00...+4.00)
- **Shadows:** Koyu tonları düzenler. (f-stop değerleri kullanılarak siyah nokta ayarı yapılır 0...100)
- **Contrast:** Kontrastlık ayarını düzenler. (-50...+100)
- **Highlights:** Parlaklık alanları, ışık patlamalarınız düzenler.
- **Blacks:** Koyu renkli ve siyah bölgeleri düzenler.
- **Whites:** Açık renkli ve beyaz bölgeleri düzenler.
- **Auto:** *Exposure*, *Shadows*, *Brightness* ve *Contrast* ayarlarını **Auto** seçtiğinizde beyaz denge ayarı otomatik olarak hesaplanır.
- **Clarity:** Berraklık ayarı yapar. Varsayılan olarak 0 konumunda bulunur. `-100` ile `100` arasında değer alır. Bu değeri maksimuma getirdiğinizde görseller arasındaki keskinlik artar.
- **Vibrance** ve **Saturation**, fotoğrafın renk doygunluğunu belirler. Bu değerleri ne kadar artırırsanız, renk verilerinin değeri o kadar artar. Renkli bir fotoğrafı siyah/beyaz yapmak için bu iki değeri minimum değerlerine getirin.

TONLARIN DÜZENLENMESİ



- **Point:** Noktasal olarak tonların düzenlenmesini sağlar.
- **Tone Curve:** Hazır ton ayarlarının bulunduğu bölüm.
- **Linear:** Fotoğraftaki tonlarda değişiklik yapmadan ilk haline dönüştürür.
- **Medium Contrast:** Orta Kontrast-Orta tonları geri çekerek koyu alanları sertleştirir.
- **Strong Contrast:** Yüksek/Sert Kontrast-Orta tonları yükselterek kontrastlığı arttırır.
- **Custom:** En iyi etkiyi sağlamak için özel ton eğrisini kendiniz düzenleyebilirsiniz.

DETAYLARI DÜZENLEMEK

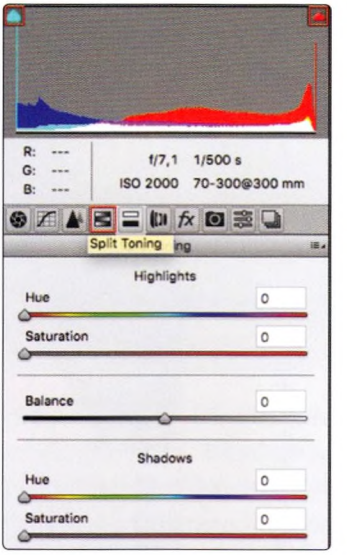


Raw formatındaki fotoğrafı oluşturan detayları yumuşatma, keskinlik ve renk grenlerinin azaltılma işlemleri **Detail** *(Detay)* panelinden yapabilirsiniz.

- **Sharpness:** Keskinlik (0...100).
- **Luminance Smoothing:** Yüksek ISO'da çekilmiş fotoğraflardaki grenleri azaltarak parlaklıkları yumuşatır (0...100).
- **Color Noise Reduction:** Renk grenlerini düzeltir.

NOT **Detail** sekmesindeki ayarları düzenlerken fotoğrafı %100 büyülterek incelerseniz, ayarları daha net görebilirsiniz.

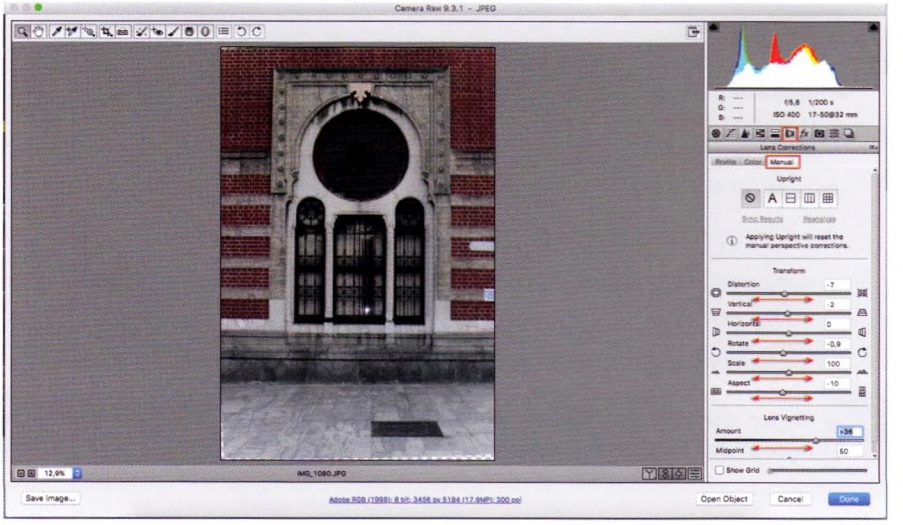
TONLAMA



Split Tonning paneliyle tek renkli görüntüleri renklendirin veya renkli görüntülerle özel efektler oluşturun.

- **Highlights:** Açık bölümlerin renk ayarlarını içerir. **Hue:** Renk seçimi, **Saturation:** Renk doygunluğu.
- **Balance:** Renk ve ton ayarı.
- **Shadows:** Koyu bölgelerin renk ayarlarını içerir. **Hue:** Renk seçimi, **Saturation:** Renk doygunluğu.

LENS HATALARININ DÜZELTİLMESİ



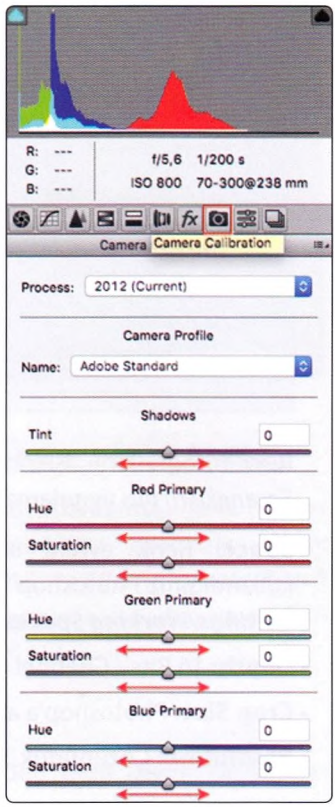
Geniş açı veya balıkgözü objektiflerle çekilen **Raw** fotoğraflardaki objektif hatalarını düzelten ayarlar. **Lens Correction** panelinde yer alır.

Transform seçeneklerini deneyerek düzenleyebilirsiniz.

- **Vignetting:** Geniş açı objektiflerde fotoğrafın köşelerinden ortaya doğru gelen ton koyulaşması veya açılması hatalarını düzeltir. **Amount:** Sürgüsü sağa çekildiğinde köşelerin tonu açılır, sola çekildiğinde koyulaşır. **Midpoint:** Fotoğrafın ortasından uzaklaşması veya kenarlardan içe doğru yakınlaşması sağlanarak hatalar düzeltilir.

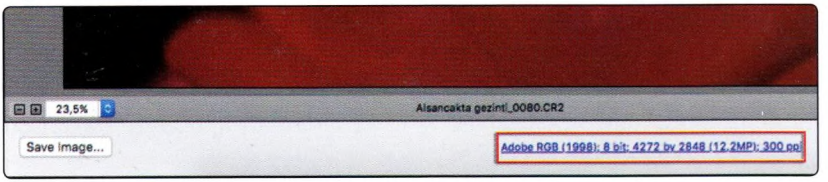
KAMERA KALİBRASYONU

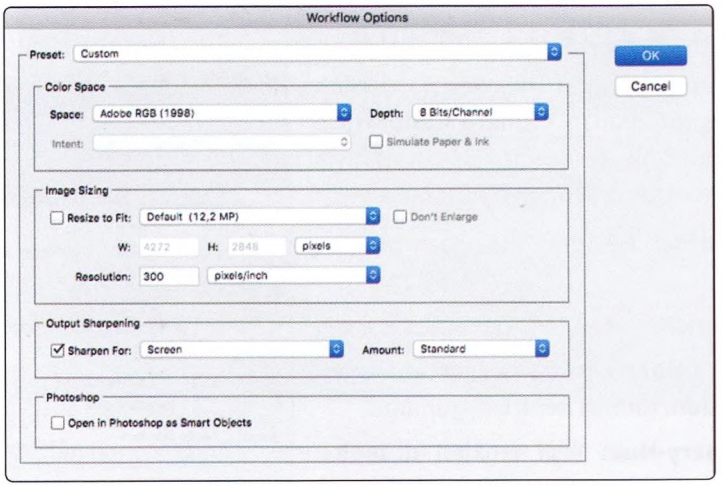
Kalibre olmamış fotoğraf makinesiyle çekilen **Raw** uzantılı fotoğrafları **Camera Calibration** bölümüyle düzenleyebilirsiniz. Işık ayarlarıyla birlikte RGB renk düzenlemeleri de yapılır.



- **Camera Profile:** Fotoğraf makinesi profilini seçin.
- **Shadows-Tint:** Koyu ton renk geçişini düzenler.
- **Red Primary-Hue:** Kırmızı renkleri düzenler. **Red Saturation:** Kırmızı Renk Doygunluğu.
- **Green Primary-Hue:** Yeşil renkleri düzenler. **Green Saturation:** Yeşil Renk Doygunluğu
- **Blue Primary-Hue:** Mavi renkleri düzenler. **Blue Saturation:** Mavi Renk Doygunluğu.

İş Akışı Seçenekleri



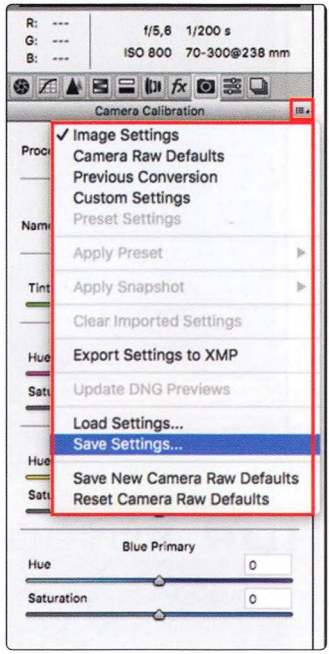


Raw fotoğrafların işlenmesinde kullanılacak **Work Flow Options** *(İş Akışı Seçenekleri)*'nin uygulama öncesi düzenlenlenmesi gerekir.

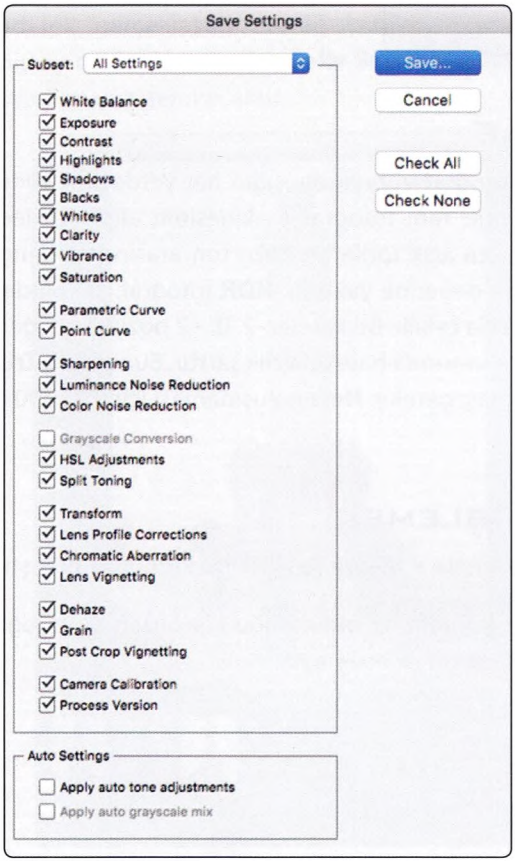
- **Space:** Renk evreni seçeneklerini içerir. Genel olarak bilgisayarınızda kullandığınız Photoshop RGB renk evreni modeli seçilmesi gerekir. ***Edit/Color Settings/Working Spaces/Adobe RGB 1998***
- **Depth:** 16 Bits / Channel daha fazla detay ve derinlik içerir.
- **Crop Size:** Photoshop'a aktarıldığında görüntünün piksel boyutlarını belirler.
- **Resolution:** Çözünürlük 300 olarak kalabilir.

RAW AYARLARINI KAYDETMEK

Camera Raw penceresinde bir fotoğrafa uyguladığınız tüm ayarları hafızaya alarak, sonraki çalışmalarınızda uygulayabilirsiniz. Panel menüsünden **Save Settings** *(Ayarları Kaydet)* seçin.

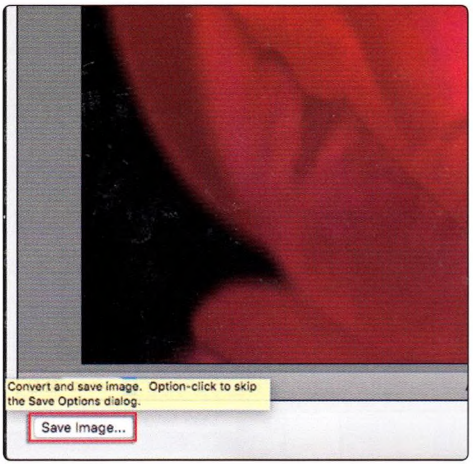


Açılan panelde bazı fonksiyonları devre dışı bırakarak kayıt yapmak istiyorsanız **Save Settings Subset** tercih ederek, açılan pencerede fonksiyon seçeneklerini istediğiniz gibi işaretleyebilirsiniz.



Önceden kaydedilen **Raw** ayarlarını kullanmak için **Load Settings** komutunu seçin. **Reset Camera Raw Defaults** seçeneğini işaretlediğinizde Photoshop, orijinal ayarlarına döner.

RAW FOTOĞRAFIN KAYDEDİLMESİ



Fotoğraf üzerindeki düzenlemeleri bitirdiyseniz, panelin sol altında yer alan **Save Image** *(Görseli Kaydet)* düğmesine tıklayın. Kaydetme seçeneklerinin bulunduğu **Save Options** paneli açılır.

HDR FOTOĞRAF

HDR *(High Dynamic Range)*. Fotoğraf yüzeyinde ışığın her yerde aynı olduğu bir kare çekmek oldukça zordur. Yani fotoğraf makinesinin algılayabileceği ışık sınırlıdır. **HDR** fotoğraftaki en açık tonla en koyu ton arasındaki dengeyi sağlayarak, gözün gördüğü ışık değerine yaklaşır. **HDR** fotoğraf işleminde en az üç veya daha fazla kare art arda çekilir. Bu kareler -2, 0, +2 pozlama değerine göre alınır. HDR fotoğraf çekimi sırasında hareketsizlik şarttır. Bunun için **Tripot** *(Üç Ayak)* ve kumanda kullanılması gerekir. **Noise** oluşmaması için ISO 100 gibi düşük değerde tutulmalıdır.

HDR FOTOĞRAF İŞLEMEK

Adım 1: Photoshop'ta File/Automate > Merge To HDR Pro komutunu çalıştırın.

Adım 2: Browse düğmesiyle fotoğrafların bulunduğu klasörden üç fotoğrafı, klavyeden **Shift** tuşuna basarak seçin ve onaylayın.

Adım 3: Photoshop, bu üç fotoğrafın birleştirilmiş halini gösteren **Merge To HDR Pro** panelini açar. Photoshop bu işlemi fotoğrafların poz değerini tahmin ederek gerçekleştirir. Yanlış pozlama varsa birleştirme gerçekleştiremez. Birleştirme sırasında **Manually Set** paneli açılırsa, pozlama değerlerini tek tek ayarlamanız gerekecektir.

Merge To HDR Pro panelindeki sağ bölümde yer alan ayarlar.

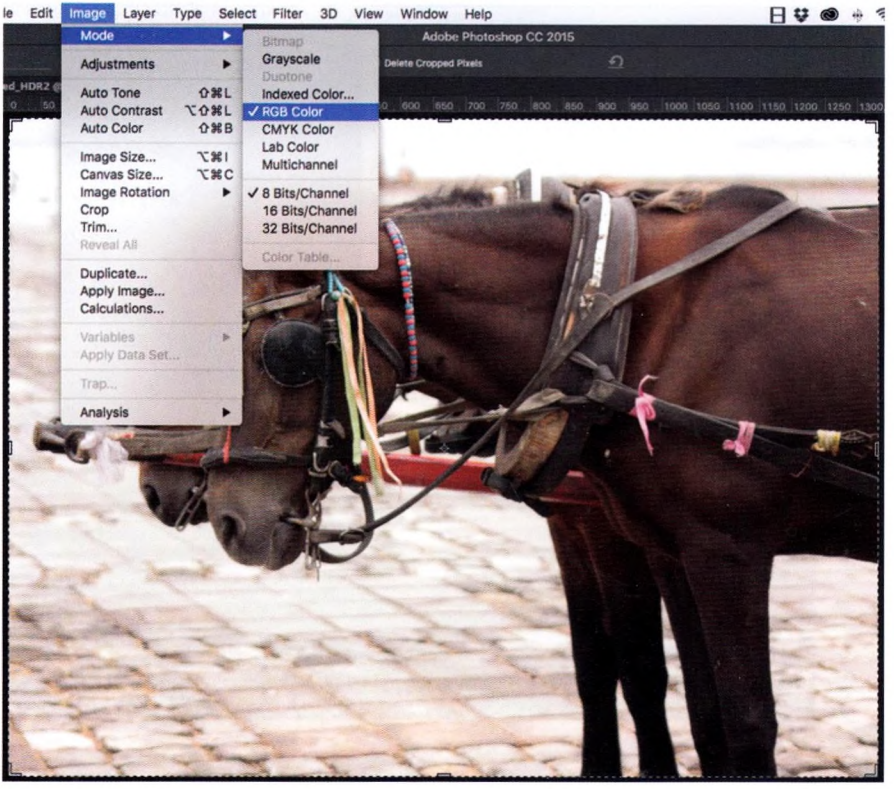
- **Preset:** Hazır HDR ayarları.
- **Remove Ghosts:** Fotoğraf üzerinde rüzgardan kaynaklanan hareketli görüntüleri (tellerin titremesi gibi) ve izleri ortadan kaldırır.
- **Detail:** Detayları arttırır.
- **Color Vibrance:** Renklerin önplana çıkmasını sağlar.
- **Saturation:** *Siyah / Beyaz / Gri* olarak düzenleyebilir.

Diğer ayarları istediğiniz gibi düzenleyebilirsiniz.

SAHTE HDR

RAW formatında çekilen tek kare fotoğrafla da Photoshop'ta HDR yapılabilir.

Adım 1: Görselin renk modunu, ***Image/Mode/RGB*** komut yoluyla RGB renk moduna çevirin.



Adım 2: Image üst menüsünden **HDR Toning** komut yolunu çalıştırın. Açılan **HDR Toning** panelinin ayarları **Merge To HDR Pro** paneli ile aynıdır. İstediğiniz düzenlemeleri yaprak yüksek kalitede HDR fotoğraflar düzenleyebilirsiniz.

Fotoğrafları Hızlı Düzenlemek

Photoshop'ta bir görsele uygulanan filtre, boyutlandırma, renk modu değiştirme vb. birçok efekti çok sayıda fotoğrafta otomatik olarak uygulayabilirsiniz. Bunun için ***Window/Actions*** paneli ve ***File/Automate/Batch*** komutunu birlikte kullanmak gerekiyor. Bir başkasının hazırladığı veya satın aldığınız bir aksiyon dosyasını da kullanabilirsiniz.

Action Uygulamak

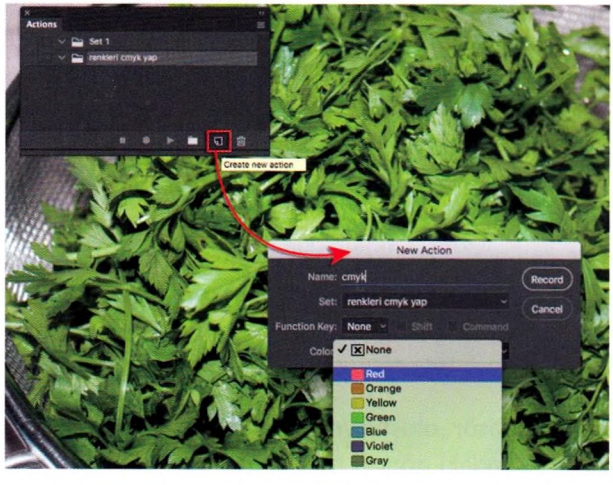
Actions paneli, fotoğraf üzerine uygulanan birden fazla işlemi kaydedilip, daha sonra tek bir tuşa basarak çok sayıda görsele uygulayabilir. Özellikle web galerileri oluştururken çok sayıda görselle çalışmak zorunda kalırsınız. Aynı işlemleri tekrar tekrar yapıyorsanız ***Window/Actions*** panelini kullanın.

Adım 1: Masaüstünde iki klasör oluşturun ve isimlendirin. Toplu olarak düzenlemek istediğiniz çok sayıdaki görseli bu klasörlerden birine yerleştirin.

Daha sonra klasör içindeki görsellerinden birini Photoshop'ta açın. ***Window/ Actions*** panelini açtıktan sonra alt bölümünde yer alan, **Create New Set** *(Yeni Klasör)* oluşturur.

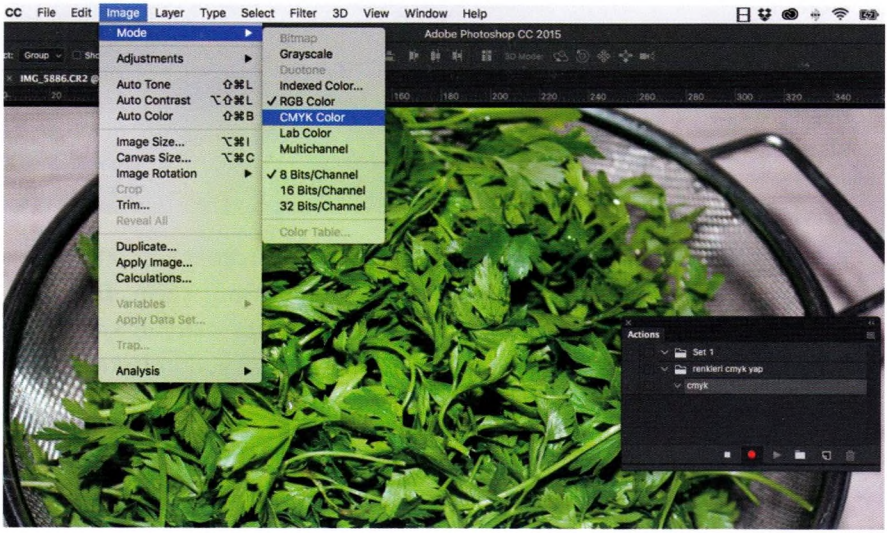
Açılan panele bir isim verin.

Adım 2: Panelin alt bölümünde yer alan, **Create New Action** *(Yeni Aksiyon)* oluşturur.



Açılan panele bir isim verin. Alt bölümünde yer alan **Function Key:** Klavyeden **F** tuşlarından birini kısayol olarak atayabilirsiniz. **Color** kısmından aksiyon klasörünün rengini değiştirir.

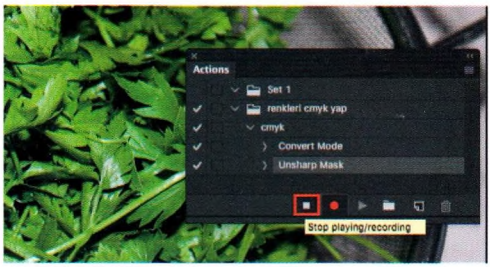
Adım 3: *Image/Mode/CMYK* gibi istediğiniz renk modunu veya **Adjustments** efektlerini verebilirsiniz.



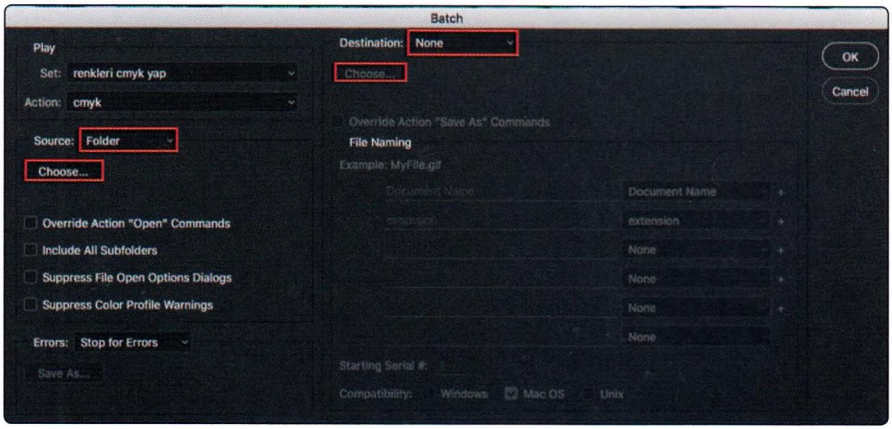
Adım 4: Ya da filtreleri uygulayabilirsiniz. ***Filter/Unsharp Mask*** ile keskinleştirin.

Adım 5: *File/Save As* ile kaydedin. Kaydederken format bölümünden istediğiniz formata da çevirebilirsiniz. **Örneğin;** .jpg uzantılı dokümanı **.psd** olarak değiştirin. Uygulamanın başında açtığınız boş olan klasöre kaydedin. Dokümanı **Pc:** *CTRL+W*, **Mac:** *Command+W* kısayolu ile mutlaka kapatın.

Adım 6: Ardından **Actions** paneli altında yer alan ***Stop-Playing/ Recording*** düğmesiyle aksiyonu sonlandırın. Actions paneline baktığınızda yapılan işlemlerin alt alta yer aldığını görebilirsiniz.

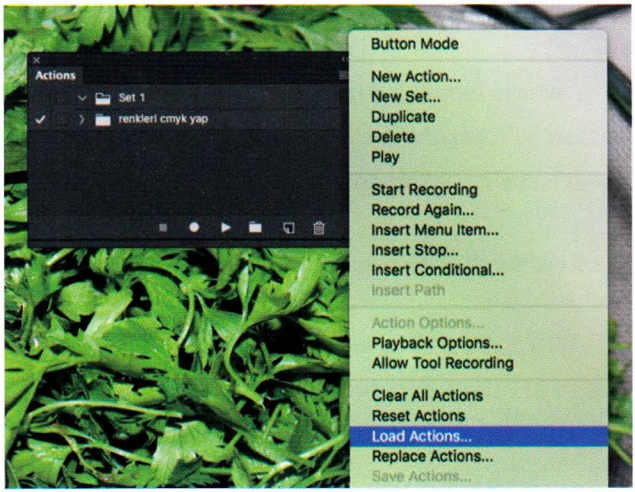


Adım 7: *File/Automate/Batch* komutu çalıştırın. **Source:** Folder *(Klasör)* olarak ayarlayın. **Choose:** Görsel dosyalarının olduğu klasörü seçin. **Destination: Folder** *(Klasör)* olarak ayarlayın. **Choose:** Görsel dosyalarının kaydedileceği boş klasörü seçin. **OK** düğmesiyle onaylayın ve çayınızı yudumlarken işlemlerin yüzlerce görsele hızla yapılmasını izleyin.



ACTION YÜKLEMEK

Window/Actions panel menüsünden **Load Actions** *(Action Yükle)* seçeneğini seçerek **.ANT** uzantılı Actions dokümanını seçin. Görsele uygulamak istediğiniz action'ı seçtikten sonra panelin altındaki **Play Selection** *(Seçileni Oynat)* düğmesine tıklayarak uygulayabilirsiniz. İsterseniz actions dosyasını sürükle-bırak tekniği ile Photoshop Actions menüsüne ekleyebilirsiniz.



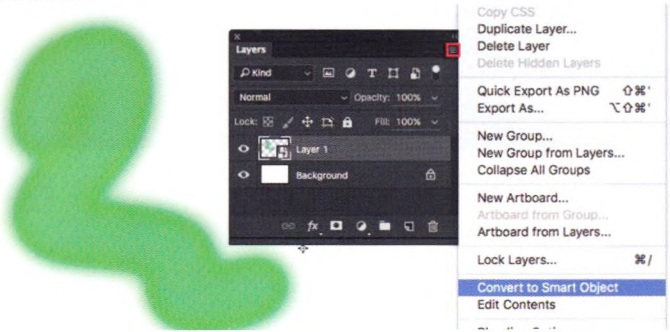
AKILLI NESNE VE FİLTRELER

12

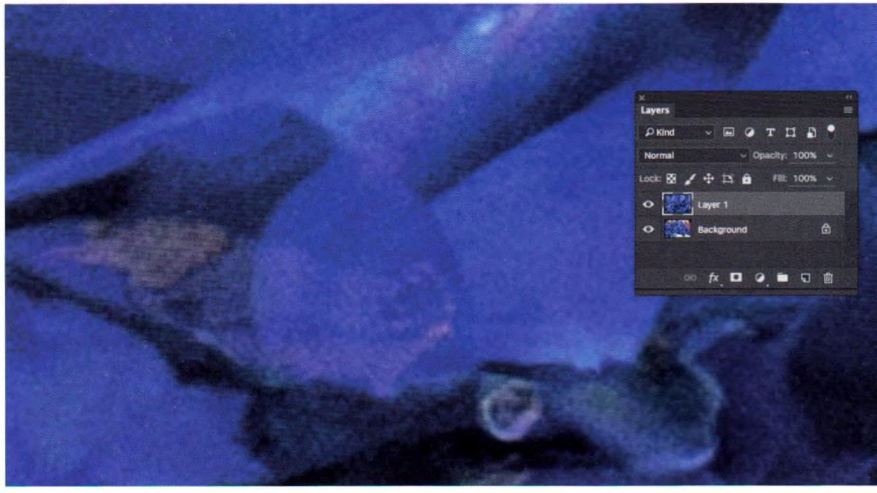
Photoshop'ta çalışırken görselleri kolaylıkla düzenleyebilmek için akıllı nesnelerle ve farklı görünümdeki filtelerle çalışmanın püf noktalarını bu bölümde inceleyeceğiz. Görselleri düzenlerken renk piksellerindeki bozulmalar yüzünden özellikle basılı medyada çok sık problem yaşanır. Fotoğraf ve vektör çizimler **Smart Object** *(Akıllı Nesne)* olarak düzenlendiğinde bu problemler ortandan kalkar. Akıllı nesnelerle birlikte Photoshop filtreleri de **Smart Filters** *(Akıllı Filtreler)*olarak kullanıldığında, hem yeniden düzenlenebilir hem de görüntü kaybı yaşanmaz.

AKILLI NESNE OLUŞTURMAK

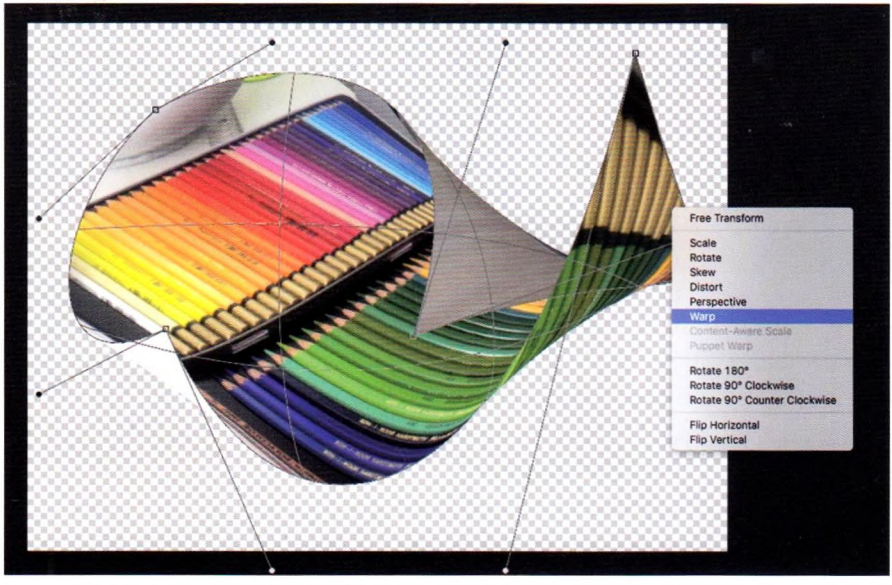
Bir katmanı akıllı nesneye çevirmek için fare ile sağ tıklayarak gelen menüden **Convert to Smart Object** *(Akıllı Nesneye Çevir)* komutunu seçin. Ayrıca birden fazla katmana da aynı işlemi uygulayabilirsiniz. Klavyeden **Shift** tuşuna basarak katmaları seçip üzerine fare ile sağ tıklayarak **Convert to Smart Object** komutunu seçin. Katmanlar, tek bir akıllı nesne katmanına dönüşür. Bir katman akıllı nesne olduğunda, katmanın görseli üzerinde **Smart Object** sembolü belirir.



Akıllı nesneler üzerinde küçültme-büyültme işlemlerini uygulayabilir ve vektör olarak koruyabilirsiniz. Aşağıdaki görseldeki fotoğraflar **Pc:** *Ctrl+T*, **Mac: Command+T** kısayoluyla küçültülüp tekrar büyütüldü. Üstteki fotoğraf normal bir katman olduğu için piksellerindeki bozulma ve bulanıklık açık bir şekilde görünüyor. Alttaki fotoğraf ise katmanı akıllı nesne olarak atandıktan sonra işlem uygulandı. Hiçbir bozulma olmadı.

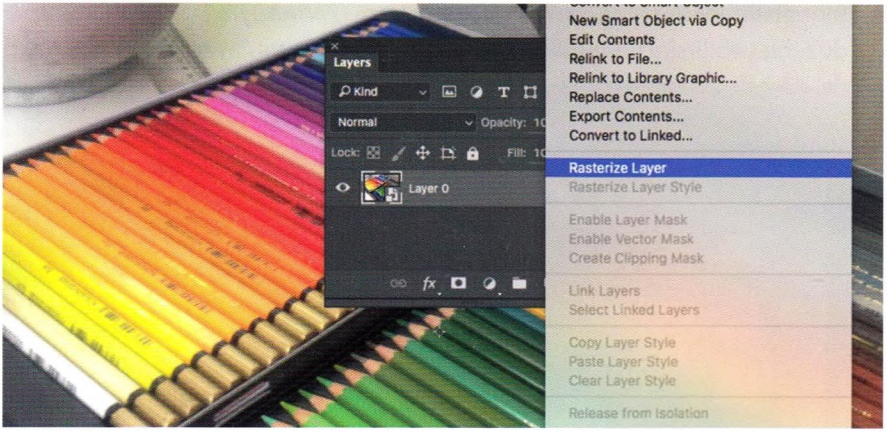


Bir akıllı nesneyi ***Edit/Transform/Warp*** komutuyla da istediğiniz gibi düzenleyebilirsiniz. Piksellerinde hiçbir bozulma olmayacaktır. **Warp** komutu ile görseli istediğiniz gibi düzenledikten sonra **Enter** tuşuna basarak işlemi onaylamanız gerekir.



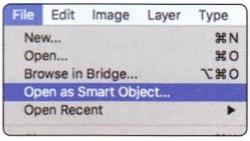
Uygulayacağınız düzenlemelerden sonra, ölçüye göre ekranda geçici olarak pikselleri bozuk görünebilir. Aslında bu işlem sadece ekranda ön görüntü vermek içindir.

Akıllı nesneler üzerinde boyama, soldurma, yakma, klonlama gibi pikselleri düzenleyen araçları ve bazı filtreleri kullanamazsınız. Bunun için Akıllı Nesne katmanına fare ile sağ tıklayarak **Rasterize Layer** komutunu çalıştırın.



Aynı şekilde metin katmanları üzerinde de değişiklik yapamazsınız. Metinleri düzenleyebilmek içinde benzer bir yolla metin katmanına fare ile sağ tıklayarak **Rasterize Type** komutunu çalıştırın. Piksellerle ilgili düzenlemeleri yapabilirsiniz. Fakat bu aşamadan sonra büyültme eve küçültme yaparsanız piksellerin bozulacağını unutmayın.

Akilli Nesne Olarak Açmak



Photoshop'ta bir görseli veya vektör nesneyi, akıllı nesne katmanı olarak açabilirsiniz. Bunun için ***File/Open As Smart Object*** komutunu çalıştırın. **Background** katmanı kilitli olmadan akıllı nesne olarak açıldığını görebilirsiniz.

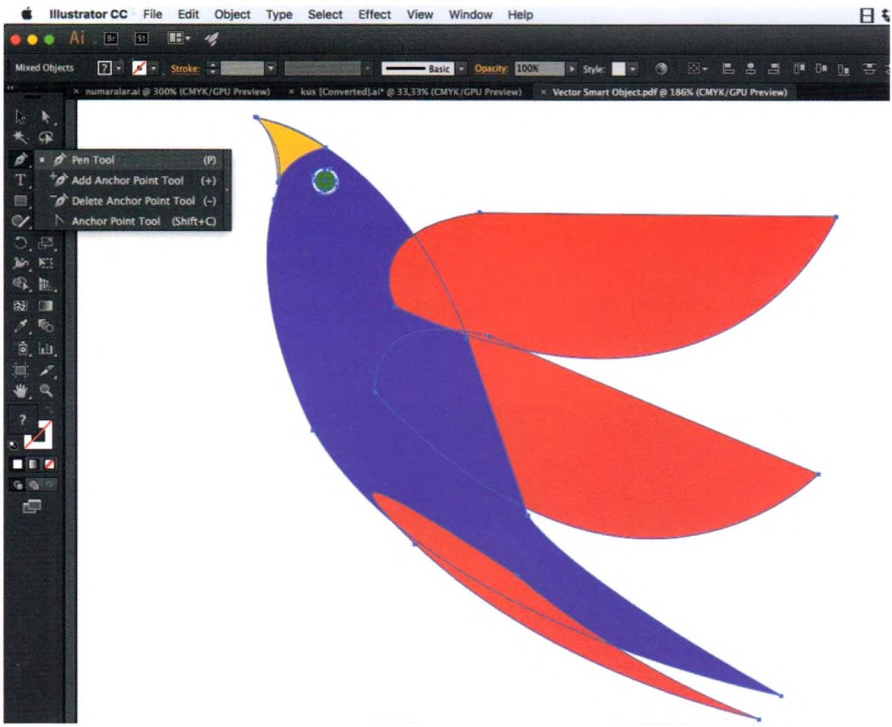
Akilli Nesneyi Çağirmak

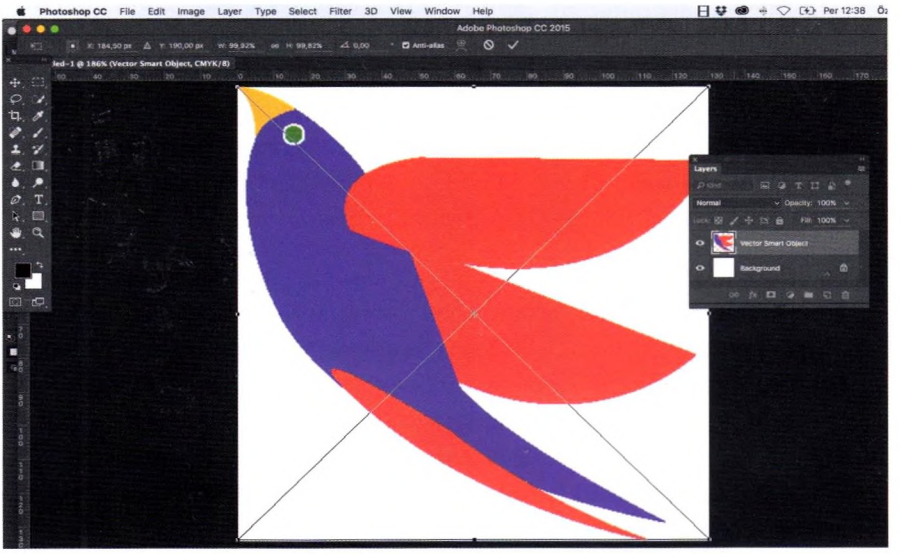
Bir görseli, çalıştığınız dokümana akıllı nesne olarak çağırabilirsiniz. Bunun için doküman açıkken ***File/Place*** komutunu çalıştırın. Görseli seçtikten sonra döndürme, büyütme, küçültme vb. düzenlemeleri yapabilirsiniz.

VEKTÖR AKILLI NESNE

Ayrıca vektör tabalı programlarda yaptığınız çalışmaları da akıllı nesne olarak Photoshop'a aktarabilirsiniz. Adobe Illustrator programında tasarlanan vektör çizimleri **Pc:** *Ctrl+C*, **Mac:** *Command+C* ile kopyalayıp, Photoshop'ta açık bir dokümanı seçin. **Pc:** *Ctrl+V*, **Mac:** *Command+V* ile yapıştırın. Karşınıza gelen uyarı penceresinde **Smart Object**'i seçin.

Bu vektör nesne üzerinde değişiklik yapmak istediğinizde, katmanı üzerindeki **Smart Object** sembolüne tıklayın. Vektör nesne Illustrator'de açılır ve istenilen düzenleme yapılır. **Illustrator**'de üzerinde yapacağınız her türlü değişiklik, Photoshop tarafından otomatik olarak bu katmana uygulanır. Kısacası, Photoshop orijinal vektör çizimlerdeki tüm değişiklikleri anında günceller. Photoshop'da bu vektör akıllı nesne katmanını çoğalttığınızda, orijinal dokümanda yapacağınız her türlü değişiklik, bu orijinalin tüm kopyalarında da otomatik olarak uygulanmış olacaktır.



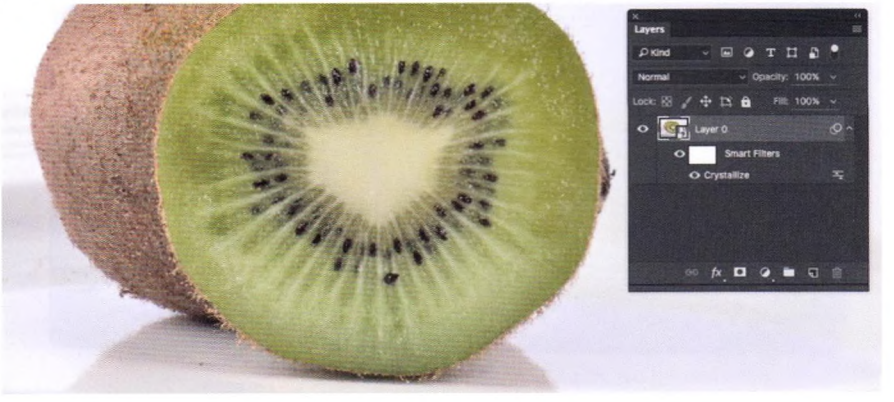


Akıllı Nesneyi Dışa Aktarmak

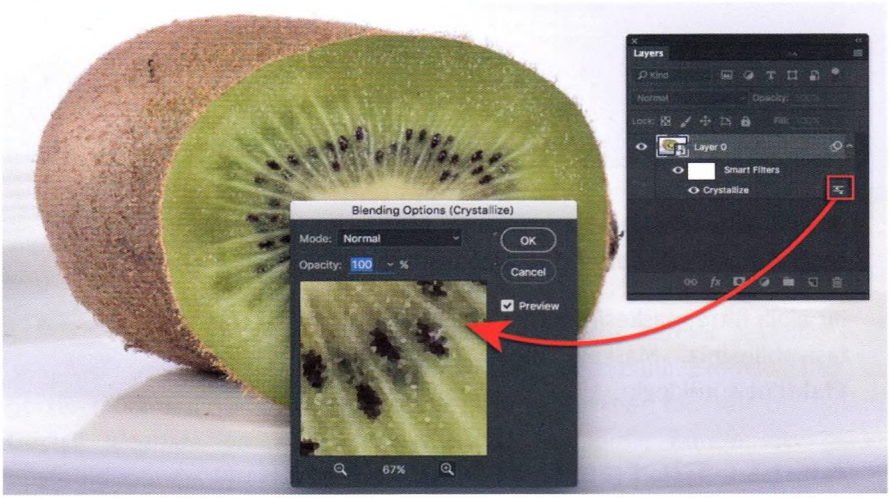
Layer/Smart Object/Export Contents komutunu çalıştırarak akıllı nesneleri **.pdf** uzantısında dışarıya aktarabilirsiniz.

Akıllı Filtreler

Akıllı nesnelere Filter menüsünden filtre uyguladığınızda **Smart Filter** *(Akıllı Filtreler)*'e dönüşürler. Filtreler uygulandığında akıllı katman altında yer alırlar. Burada yer alan akıllı filtrelerin metni üzerine tıklayarak, istediğiniz zaman yeniden düzenleyebilirsiniz.

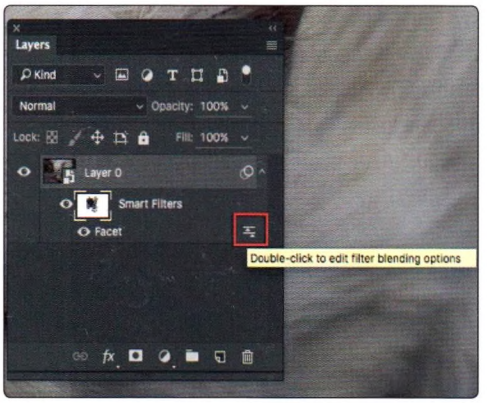


Normal bir katmana akıllı filtre uygulamak isterseniz, ***Filter/Convert for Smart Filter*** komutunu çalıştırın. Akıllı filtreleri **Layer Style** *(Katman Stilleri)*'ne ve **Layer Effect** *(Katman Efektleri)*'ne benzetebiliriz. Efektleri üst üste uygulayarak, istediğiniz bir noktada uygulanmış efektleri değiştirme, uygulanan değerleri değiştirme, uygulanan efektin harmanlama kiplerini ve saydamlık değerlerini değiştirme işlemlerini gerçekleştirebilirsiniz.

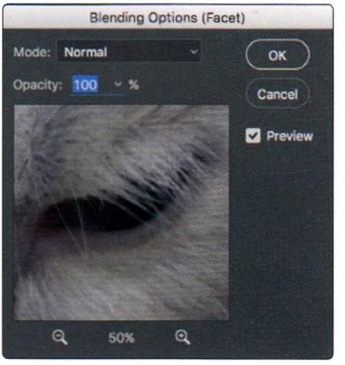


AKILLI FİLTRE MASKESİ

Ayrıca Akıllı Filtre uygulaması, katmandaki **Layer Mask** *(Katman Maskesi)* görevi de görür. Akıllı filtreleri uyguladıktan sonra **Brush Tool** ile siyah rengi seçin. Akıllı filtre katmanındaki beyaz dikdörtgeni seçin. Filtrenin uygulanmasını istemediğiniz alanları fırçayla boyama yapar gibi ortadan kaldırın.



Akıllı filtrelerin şeffaflık ve harmanlama ayarlarına, **Katmanlar** panelinde filtrenin bulunduğu sekmenin sağ tarafındaki ok sembolüyle ulaşılır. Yandaki gibi sembole tıkladığınızda yeni bir panel açılır.

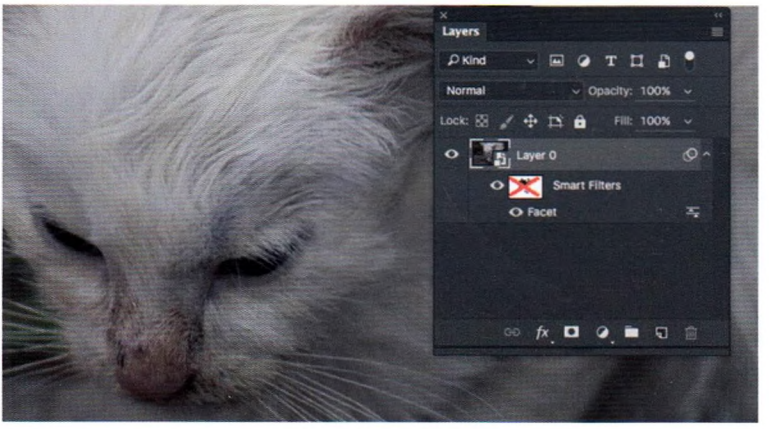


Bu panelde **Mode:** Harmanlama efektlerini seçer. **Opacity** *(Şeffaflık)* değerini ayarlar.

Bir akıllı filtre maskesini başka bir akıllı filtreye taşıyabilirsiniz. Maskeyi diğer **Akıllı Filtre Efekti**'ne sürükleyin.

Akıllı Filtreyi İptal Etmek

Katmanlar panelindeki akıllı filtre üzerine klavyeden **Shift** tuşunu basılı tutarak filtre maskesinin önündeki dikdörtgene tıklayın. Üzerinde bir **x** işareti belirir ve filtre iptal olur. Filtreyi tekrar görmek için yine klavyeden **Shift** tuşuna basarak aynı işlemi tekrarlayın.

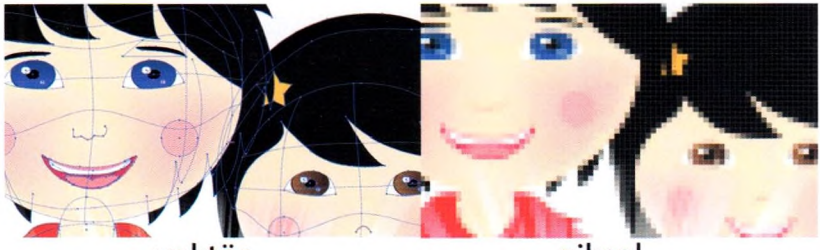


MASAÜSTÜ YAYINCILIK VE BASKI

13

VEKTÖR VE PİKSEL FARKI

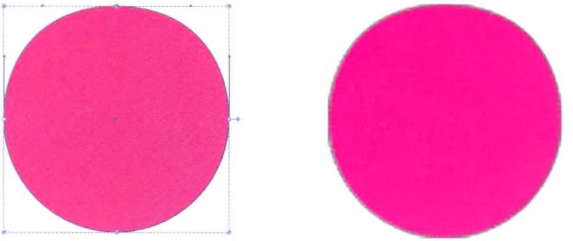
Photoshop gibi Bitmap tabanlı programlarda küçük kareler şeklinde renk noktaları birleştirilerek görsel elde edilir. Vektör tabanlı programlarda ise görsel matematiksel eğrilerden oluşur. Piksellerin her biri tek bir renktir. **Geçişli** *(degrade, gradient)* renklere sahip değillerdir. Bunun için görsel büyütüldüğünde, Photoshop araya yeni renk pikselleri atamak zorunda kalır. Bir görselin boyutunun değiştirilmesi sırasında iki nokta arası renk değerinin hesaplanması **Interpolasyon** *(Ara Değer Bulma)* yöntemiyle yapılır. Bu yöntem matematiksel yapıldığı için görsel olarak problemler çıkarabilir. Bu nedenle Photoshop'ta çalışırken görsellerin boyutlarını fazla büyütmemeliyiz.



vektör piksel

Vektör tabanlı programlar, matematiksel bir takım hesaplamalar yaparak nesneleri görünür hale getirir. Vektör çizimler de noktalardan oluşmasına rağmen bu noktaları birleştiren eğrilerle nesneler oluşur. Vektör programlarda

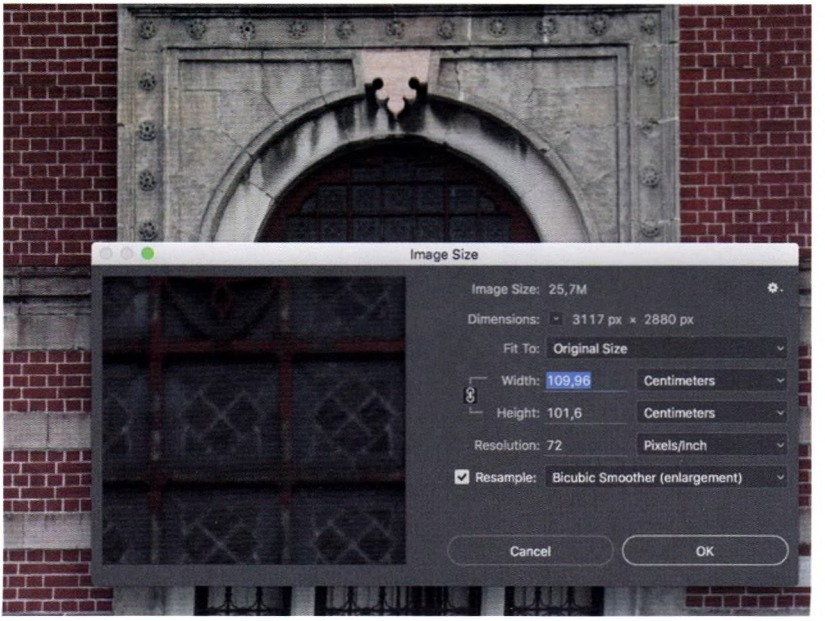
birim ölçüleri önemliyken; piksel tabanlı programlarda piksel sayısı önemlidir. Piksellerin belli bir ölçüsü yoktur. **Bitmap/Piksel** tabanlı programlar genel olarak fotoğraf işleme üzerine çalışmak daha doğrudur. Vektör tabanlılar ise çizim ve tasarım programlarıdır.

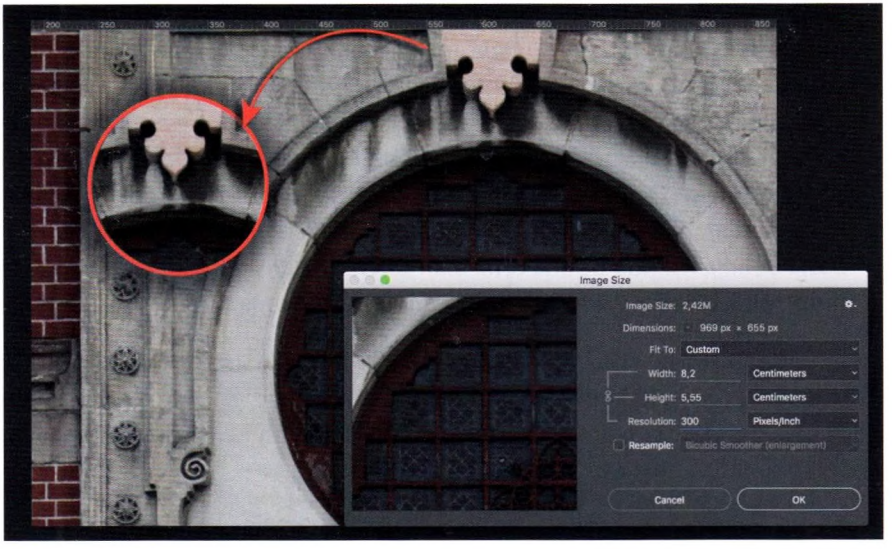


vektör piksel

Baskı ve Çözünürlük

Photoshop'ta görsellerin netlik ve kalitesi ***Image/Image Size*** bölümündeki **Resolution** *(Çözünürlükle)* ile belirlenir. Buradaki **dpi** sayısı arttıkça, görseli oluşturmak için daha çok piksel noktası kullanılır. Bu da görselin daha detaylı ve kaliteli basılmasını sağlar. Aşağıda aynı görsele ait `72` ve `300` `dpi` resolution değerlerini inceleyebilirsiniz. `72` `dpi` resolution'da boyutları daha büyük, `300` resolution'da ise görselin boyutları küçülür.





Ofset baskıda görsellerin çözünürlük değerinin `300 dpi` olması gerekir. İnsan gözü, `300 dpi` basılan görsellerdeki **Baskı Noktalarını / Tram**'ları ayırt edemediği için baskı kaliteli görünür.

Dış mekan dijital baskılarda görsel uzaktan izlenmek üzere tasarlanır. Bunun için **Baskı Noktalarının / Tram**'ların kalitesi, Ofset baskıya göre düşük olabilir. Dış mekan baskıda görsellerin çözünürlük değerinin `150-200 dpi` olması yeterlidir.

Baskı ve Renk

Baskının temelini oluşturan renk sistemleri **CMYK** renkleri hakkında daha detaylı bilgiye sahip olurken; RGB renk sisteminin kullanıldığı bilgisayar ekranıyla, baskı renkleri **CMYK**'nın eşleşmesi için Photoshop programında renk ayarlarının yapılması gerekir. Bu ayarlardan önce renkler hakkında bilgi sahibi olalım.

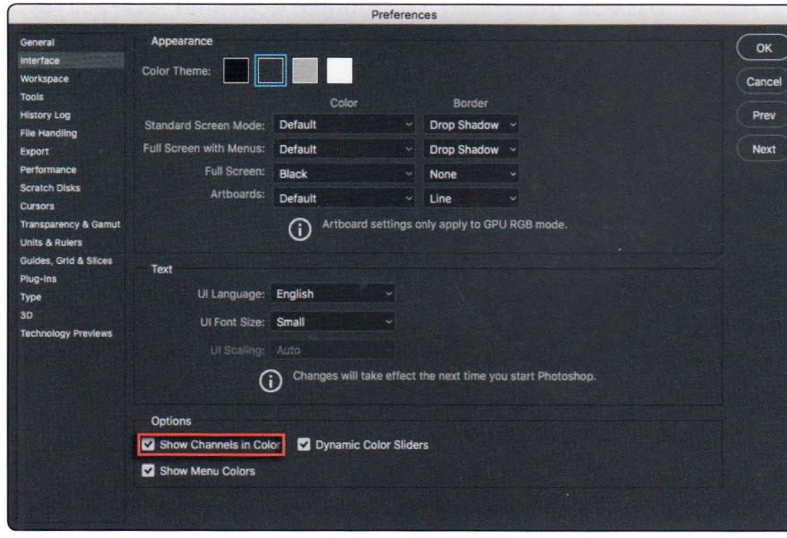
Renk; ışığın nesnelere çarptıktan sonra yansımasıyla gözün algıladığı duyumdur. Temel olarak doğada üç ana renk vardır. Bunlar; kırmızı, mavi ve yeşildir. Turuncu, sarı ve mor ise bu üç ana rengin birbirleriyle karışımlarından oluşan ara renklerdir. Masaüstü yayıncılıkta kullandığımız renk sistemi farklı ana renklerden oluşur. **C: Cyan** *(Mavi)*, **M: Magenta** *(Pembe)*, **Y: Yellow** *(Sarı)*, **K: Key/Black** *(Siyah)*'tır. Baskıda görselleri oluşturan tüm renkler **CMYK**'nın karışımından meydana gelir. Bu renklerle yapılan baskıya Trikromi, yani 3 renk baskı denilir. Aslında üç ana renk olan **CMY**'nin karışımından elde edilen siyah biraz soluk bir siyah olduğu için **K**, yani **Key** siyah renk bu sisteme eklenmiştir.

Monitörlerde ise **RGB** renk sistemini kullanırız. Bu sistem ışığı temel alarak, doğadaki tüm renklerin kodlarını bu üç temel renge *(R: Red / Kırmızı, G: Green, B: Blue)* referansla belirtir. Her renk **%100** oranında karıştırıldığında beyaz ve **%0** oranında karıştırıldığındaysa siyah elde edilir.

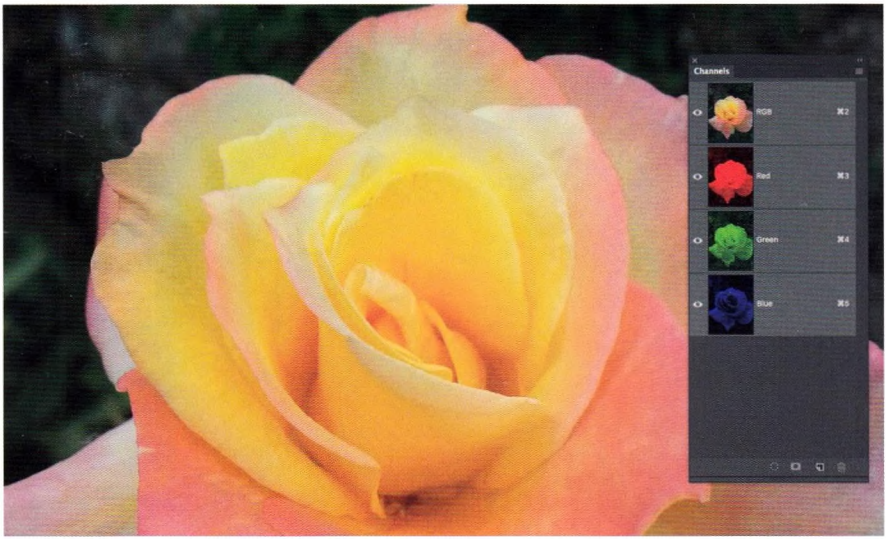
CMYK renk **Gamutu** / Uzayı, RGB'den daha küçük bir renk aralığına sahiptir. Bu nedenle görseller baskıda bilgisayar ekranında görüldüğü gibi parlak ve canlı renklere sahip değillerdir.

CMYK Renklerle Çalışmak

Photoshop'ta **Preferences** komutuyla **Channes** panelinin renkli görünümünü aktif hale getirin.

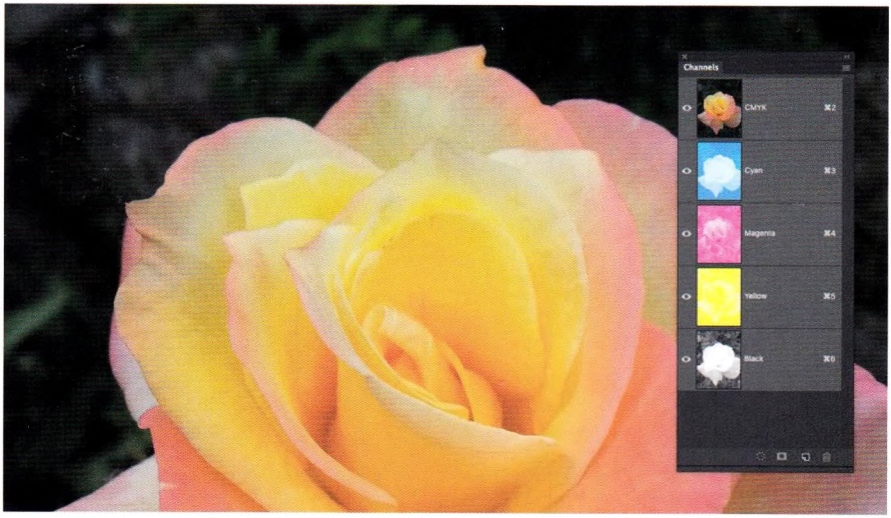


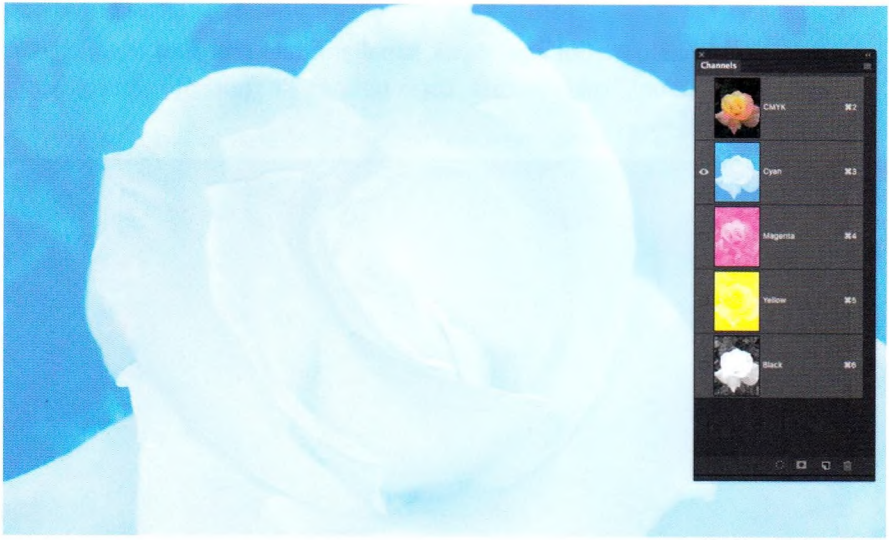
Görselin renklerini ***Image/Mode/RGB*** olarak ayarladıktan sonra renk kanallarının inceleyelim.



Image/Channels panelini açın. Renk kanallarındaki gibi **Red** *(Kırmızı)*, **Green** *(Yeşil)* ve **B** *(Blue)*, ışıkların üst üste gelmesiyle görüntünün oluştuğunu görebilirsiniz.

Aşağıdaki örnekteki gibi **CMYK** renk kanallarından birini tek tek görüntüleyerek baskıda her rengin basılacağı kalıbı görebilirsiniz.





Channels
CMYK ⌘2
Cyan ⌘3
Magenta ⌘4
Yellow ⌘5
Black ⌘6

Channels
CMYK ⌘2
Cyan ⌘3
Magenta ⌘4
Yellow ⌘5
Black ⌘6

Channels
CMYK ⌘2
Cyan ⌘3
Magenta ⌘4
Yellow ⌘5
Black ⌘6

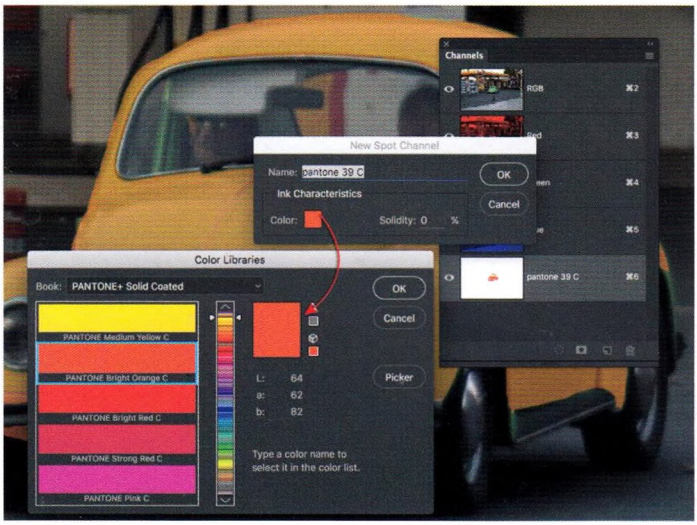
Spot Renklerle Çalışmak

Tek renkli veya iki renkli baskıda Yeşil renk CMYK renk modelinde **Yellow** *(Sarı)* ve **Cyan** *(Mavi)* renklerin karışımından elde edilir. Bu ise iki baskı kalıbı ve iki kez baskı demektir. Oysa bu rengi spot renk olarak tek kalıpta basmak mümkündür. Böylece kalıp maliyetinden tasarruf sağlanır.

Adım1: Photoshop'ta görseli açın. Spot renk vermek istediğiniz rengi seçin ve yeni bir katmanda (**Pc:** *CTRL+J*, **Mac:** *Command+J*) Backround katmanının kilidini fare ile katmana çift tıklayıp açın.

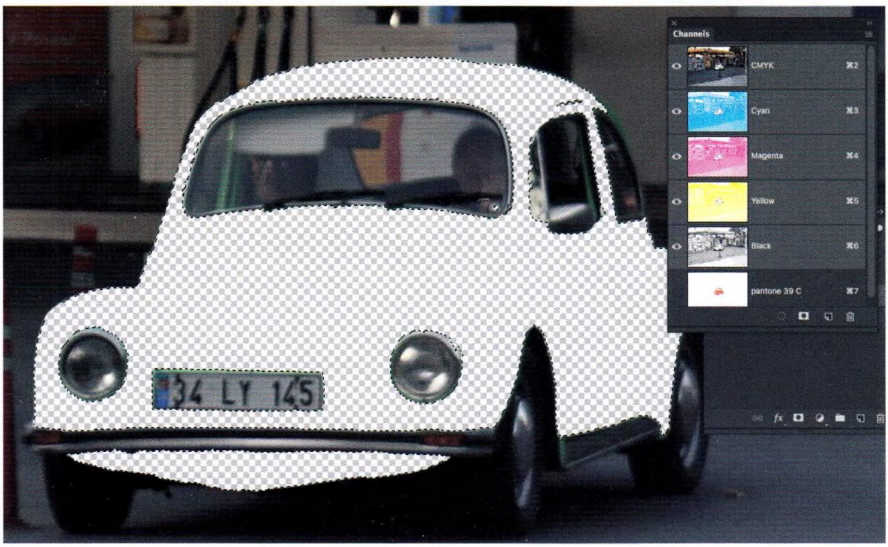
Adım 2: *Window/Channel* panel menüsünden **New Spot Channel** *(Yeni Spot Kanal)* oluşturun. Seçtiğiniz alanın küçük bir kopyasını bu kanalın görseli üzerinde görebilirsiniz.

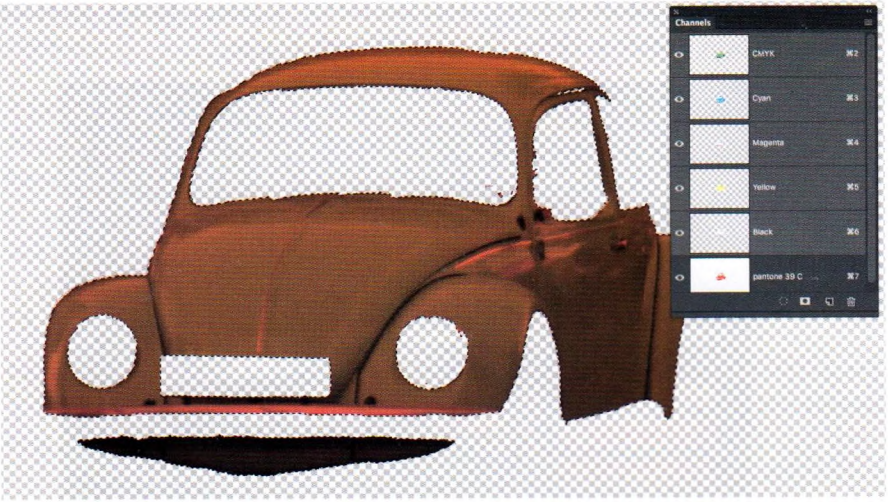
Adım 3: Açılan panelde **Color** renk kutusuna tıklayarak **Select Spot Color** panelini açın. **Solidity:** Ekstra / Spot rengin şeffaflığıdır.



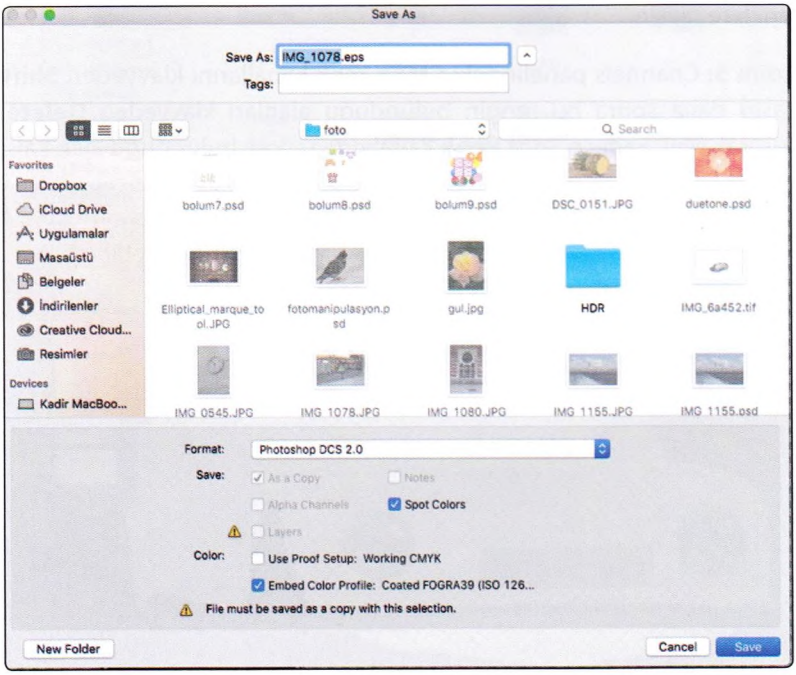
Adım 4: Select Spot Color panelindeki **Color Libraries** düğmesiyle **Pantone** renklere ulaşın.

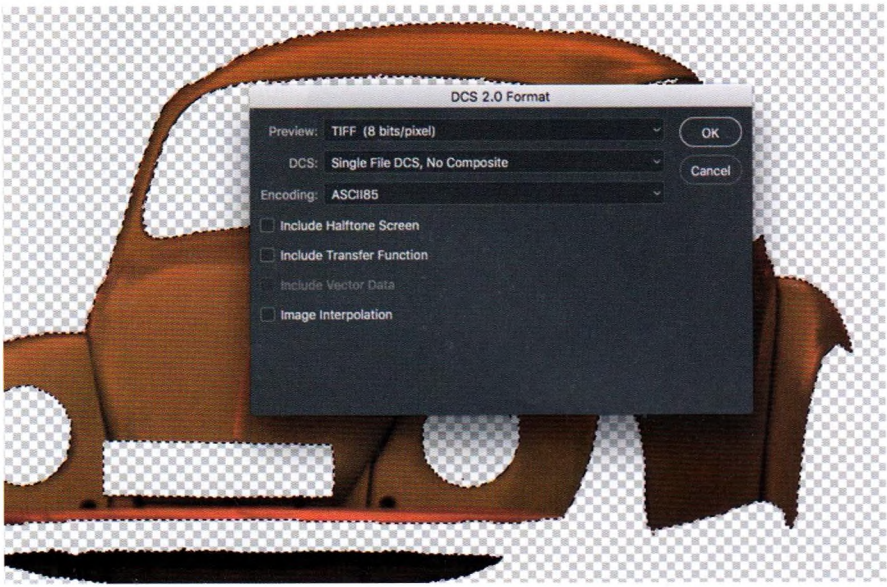
Adım 5: Channels panelindeki **CMYK** renk kanallarını klavyeden **Shift** tuşuna basıp daha sonra bu rengin bulunduğu alanları klavyeden **Delete** tuşuna basarak silin. Sadece **Spot Renk** kanalında rengin bulunduğu alan kalsın.





Adım 6: Spot renk kanalı bulunan dokümanlar için en uygun format olan DCS 2.0 formatında kayıt yaparken **DCS** ve **Encoding** kısımları aşağıdaki gibi olmalıdır.





Adım 7: Kayıt işlemi bittikten sonra herhangi bir tasarım programına görsel çağırılır. Görsel üzerindeki ekstra renk, renk listesinde spot renk olarak yerini alır. Çıkış istasyonlarında problem çıkmadan ekstra renginiz basılacaktır.

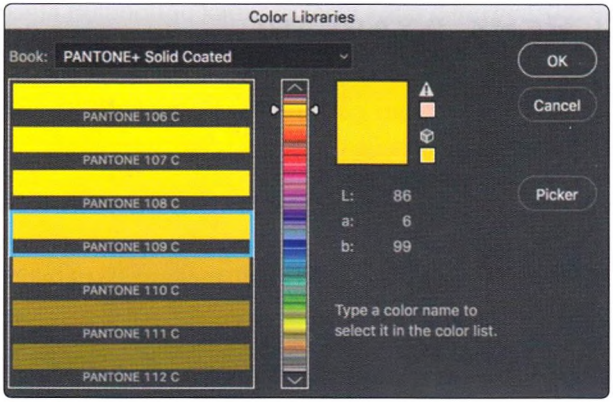
Duotone Renklerle Çalışmak

Photoshop'ta görselleri **Monotone** *(Tek Renk)*, **Duotone** *(İki Renk)*, **Tritone** *(Üç Renk)* ve **Quadtone** *(Dört Renk)* olarak hazırlayabilirsiniz. ***Image/Mode/Duotone*** renk moduyla görseli çok sayıda renge dönüştürebilirsiniz.

Adım 1: Photoshop'ta görseli açın. Renk modunu ***Image/Mode/Grayscale*** olarak değiştirin. Görsel ***Siyah / Gri / Beyaz*** tonlardan oluşacaktır. Daha sonra renk modunu 3 olarak değiştirin.

Adım 2: Açılan panelde farklı renk seçimi yapılabilir. **Duotone** seçerek görselin iki renkten oluşmasını sağlayın.

Adım 3: Renk kutularına tıklayarak **Pantone** renk seçimi yapın ve renkleri isimlendirin.



Adım 4: Channels panelinde görünen tek kanaldaki duotone renk, iki farklı spot rengin üst üste basılmış versiyonudur. Dokümanı .eps uzantılı kaydedip bir tasarım programına çağırdığınızda, **duotone**'daki her iki spot renk, programın renk paletine aktarılır. Bu renkler, renk ayrımında, temsil ettiği spot rengin kodu ile birlikte siyah zemin olarak gözükür.

Baskı Renk Ayarları

Basım sektöründe kullanılan makine ve cihazlar farklı renkleri tanımlar. Örneğin; bilgisayar ekranının gösterebileceği renk (RGB) sayısı, basılabilecek renk (CMYK) sayısından fazladır.

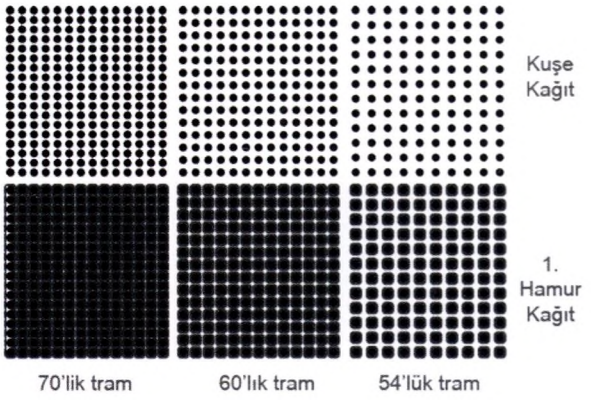
Görselleri oluşturan renklerin bilgisayardan baskıya gönderilirken değerlerinin değişmemesi gerekir. Görsellerin renklerinde sapma olmaması için **Color Management** *(Renk Yönetim Sistemi)* ile düzenlenmesi gerekir.

Photoshop'ta renk ayarları için 3. bölümdeki **Renk Yönetimi ve Kalibrasyon** konusunu inceleyin.

Baskıya Hazırlık

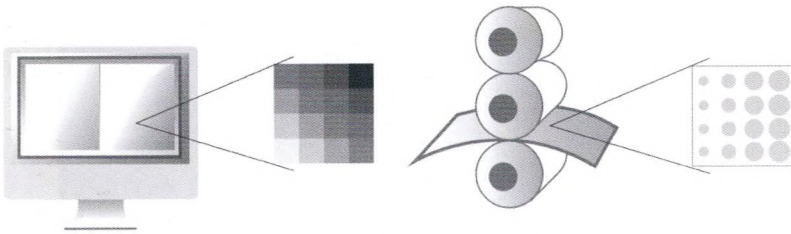
Tram

Tram baskıyı oluşturan renk noktalardır. **Tram**'lar farklı açılarda basılırlar. **Yellow** 00, **Cyan** 150, **Black** 450, **Magenta** 750'lik bir açı ile basılır.



Tram'lar baskı aşamasında üst üste gelerek ara renkleri oluştururlar bu nedenle belirli açıları olmak zorundadır. Tram'ların biçimi, açısı, ton değeri ve sıklığı baskıyı değiştirir. Baskı yüzeyindeki tram noktaları ne kadar fazlaysa basılan renk o kadar yoğundur.

Bilgisayar ekranını oluşturan **Renk Noktaları** *(Piksel)* ve **Baskıdaki Renk Noktaları** *(Tram)* aşağıdaki gibi görünür.



Kağıt çeşitlerine göre standart tram kullanımı şöyledir:

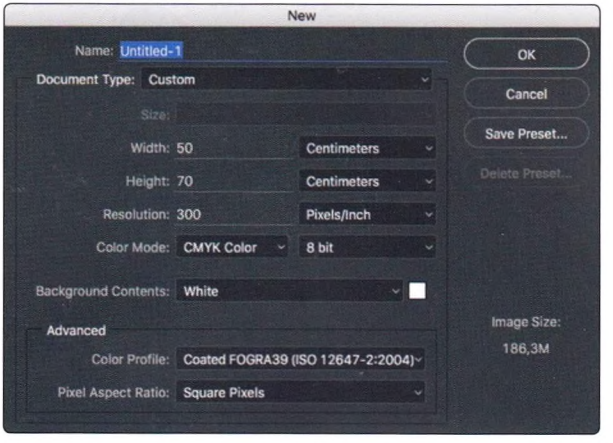
- **Gazete için** / 48 veya 54
- **1. hamur** / 60 veya 65
- **Kuşe** / 70 veya 80
- **Karton** / 48, 54 veya 60'dır.

Uygulama 8: Afiş Tasarımı ve Baskıya Hazırlık

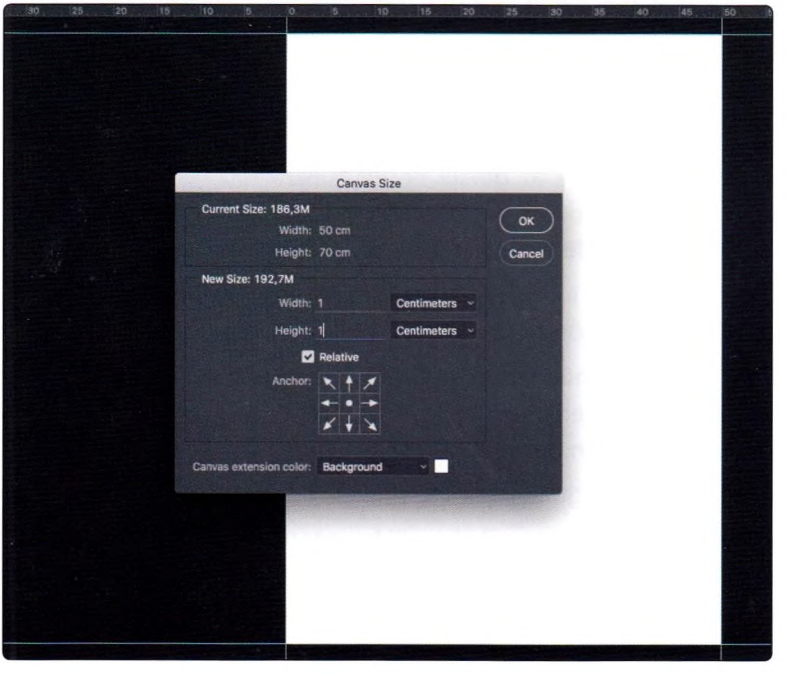
Afiş; bir markayı, bir ürünü ya da bir fikirle ilgili mesajı, hedef kitleye iletmeye yarayan büyük boyutlu bir görsel iletişim ürünüdür. Afiş tasarımı yaparken dikkat edilmesi gerekenler şunlardır:

1. Mümkün olduğunca az görsel nesne kullanılmalı. Çünkü afişler broşür gibi ele alınarak okunabilen grafik ürünler olmadığı için sadece 3 ile 6 sn. arasında okunurlar. Başlık, slogan, yer, tarih, gün, web sitesi adı gibi ayrıntılar yeterlidir.
2. Afişte etkili görsel kullanımı önemlidir. Afişler genellikle uzaktan fark edilmek için tasarlanırlar. Görselleri ve başlığı mümkün olduğunca büyük kullanın.
3. Slogan ve başlık mümkün olduğunca kısa tutulmalıdır. Okunaklı ve kalın yazı karakterleri tercih edilmelidir. Koyu renk zeminde açık renk, açık renk zeminde ise koyu renk metin tercih edilmeli.
4. Renkler konuya uygun olarak seçilmelidir.
5. Son olarak, gözün okuma yönüne dikkat ederek görselleri yerleştirmelisiniz. Göz tasarım yüzeyine sol üst köşeden girer ve sağ-alt köşeden çıkar. Yapacağımız örnekteki tasarım gözün okuma yönüne uygun olarak tasarlanmıştır.

Adım 1: Photoshop ***File/New*** ile `500x700 mm` boyutlarında, **Renk Mode:** CMYK, **Resolution:** `300` özelliklerine sahip yeni bir doküman açın.

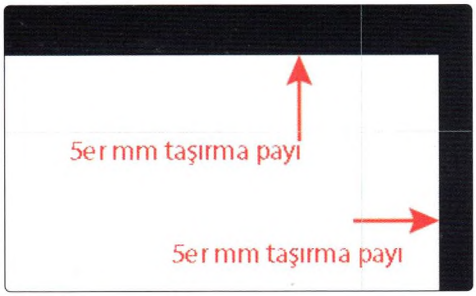


Adım 2: Pc: *Ctrl+R*, **Mac:** *Command+R* ile cetvelleri açın. Dokümanın kenarlarına üstteki cetvelden yatay, soldaki cetvelden dikey yardımcı çizgileri yerleştirin.

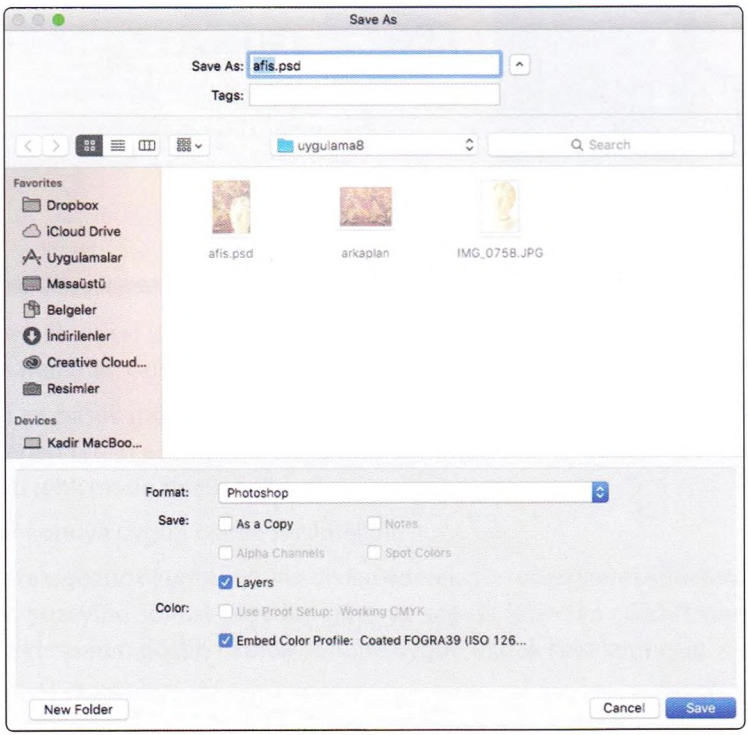


Ardından ***Image/Canvas Size*** komutunu çalıştırın. **Width:** 1 cm, **Height:** 1 cm olarak, sayfanın kenarlarından 5'er mm'lik taşırma paylarını verin.

Taşırma payları baskı sonrasında kağıt kesilirken, kağıdın beyazlığının tasarım yüzeyine kaymaması için verilen önemli bir detaydır.



Adım 3: Tasarımı ***File/Save*** ya da **Pc:** *Ctrl+S*, **Mac:** *Command+S* ile **.psd** uzantılı olarak kaydedin. Çalışma sırasında her adımda sürekli olarak **Pc:** *Ctrl+S*, **Mac:** *Command+S* kısayolunu tekrarlayarak kaydedilmesini sağlayın.



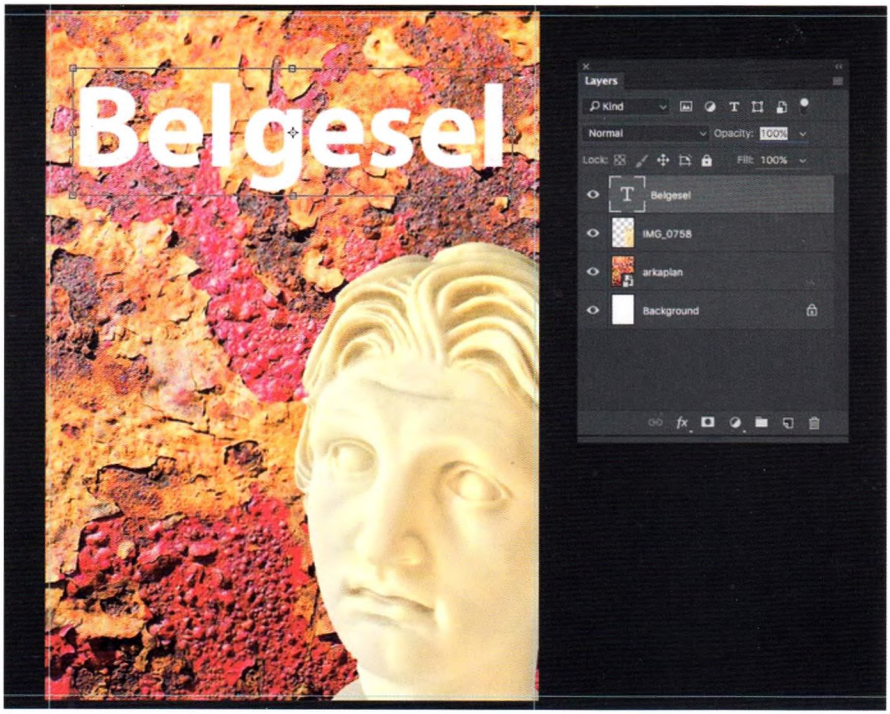
Adım 4: *File/Place Embedded* ile görselleri dokümana çağırın. Görseller **Smart Object** yani **Akıllı Nesne** olarak katmanlar panelinde görüntülenir. Heykelin bulunduğu katmana fare ile sağ tıklayarak **Rasterize Layer** komut yolunu çalıştırın. Heykelin zeminini **Quick Selection Tool** ile seçip, ***Select/Modify/Feather*** ile yumuşatın. Klavyeden **Delete** ile silin. Her iki görseli de katmanına fare ile tıklayarak **Convert To Smart Object** *(Akıllı Nesne)* olarak atayın.

Pc: *Ctrl+T*, **Mac:** *Command+T* kısayolu ile klavyeden **Alt** ve **Shift** tuşlarına aynı anda basarak büyütün. Taşırma paylarında beyaz alan görünmesin. Katmanların sıralaması da aşağıdaki gibi olsun.

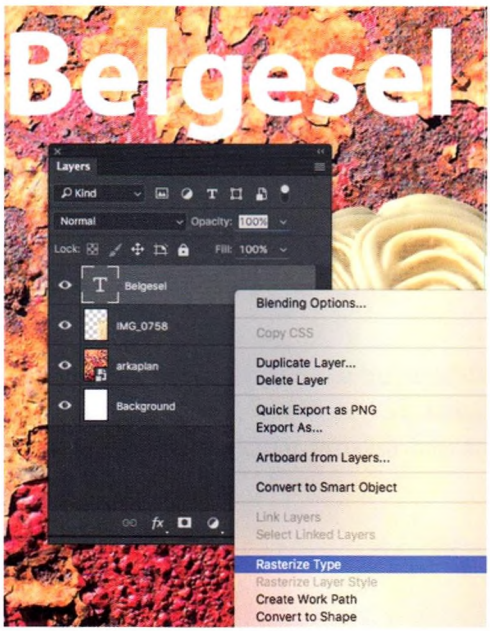
Adım 5: Heykelin bulunduğu katmanı seçin ***Filter/Sharpen/Unsharp Mask*** ile hatlarını keskinleştirin.

Adım 6: *Type Tool* ile tasarım üzerine tıklayarak **Anadolu Medeniyetleri** yazın. Yeniden **Type Tool** ile tıklayarak Belgesel metnini yazın. Metin üzerinde düzenleme yapmak için metni seçerek **Character** panelini ya da Kontrol panelini kullanabilirsiniz.

Bunların dışında **Move Tool** aracındayken **Pc:** *Ctrl+T*, **Mac:** *Command+T* kısayolu ile klavyeden **Alt** ve **Shift** tuşlarına aynı anda basarak büyütebilirsiniz. Daha sonra ortalayarak yerine yerleştirin.



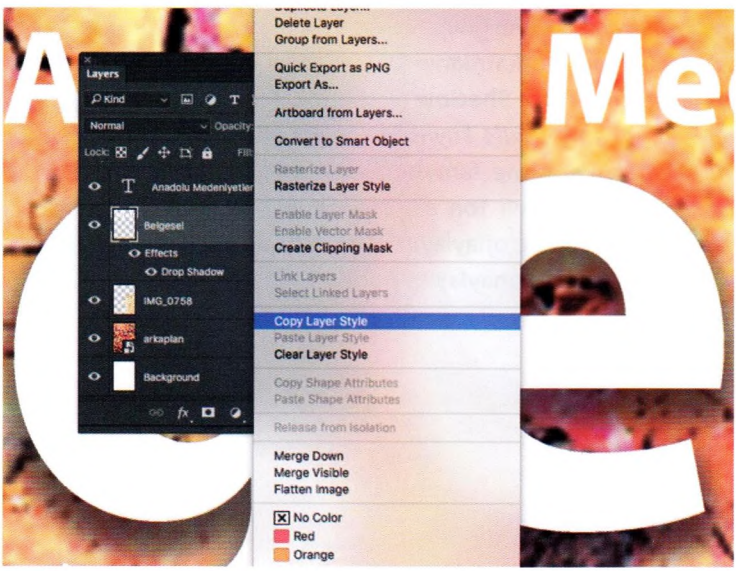
Belgesel metnine özel bir düzenleme yaparak **L** harflerini yukarıya doğru uzatmak için; metninin bulunduğu katmanı seçerek, fare ile sağ tıklayıp **Rasterize Layer** komutunu çalıştırın.



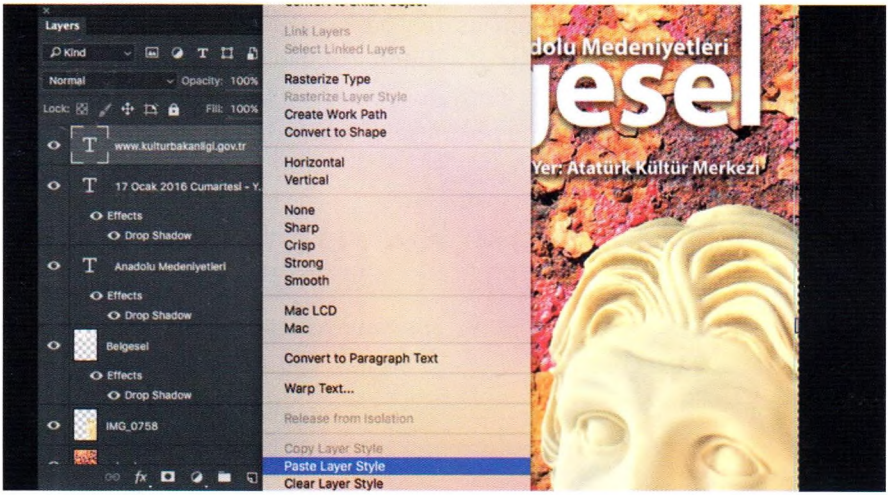
Adım 7: Rectangle Marque Tool ile aşağıdaki gibi **L** harflerini içine alan bir seçim alanı açın. Ardından **Pc:** *Ctrl+T*, **Mac:** *Command+T* kısayolu ile üst kenarından çekerek uzatın. **Enter** ile onaylayın.

Adım 8: Metnin arkasına gölge vererek ön plana çıkmasını sağlayalım. Belgesel metninin bulunduğu katmanın boş alanına tıklayarak **Layer Styles** (Katman Stilleri)'ni açın. **Drop Shadow**'u seçerek renk kutusuna tıklayın. *(Gölgenin renginin alttaki fotoğrafla kaynaşması açısından koyu kahverengi olması etkiyi arttır.)* Arkaplan üzerine fareyle gelin, imleç damlalık aracına dönüşecektir. Koyu kahveye yakın bir ton alarak açılmış olan renk panelinden daha koyu tonlara dönüştürün ve onaylayın. **Drop Shadow** ayarlarını yaptıktan sonra da **Layer Styles** panelini onaylayın.

Belgesel metininin katmanına fare ile sağ tıklayarak **Copy Layer Style** *(Katman Stilini Kopyala)* komutunu seçin.



Adım 9: Diğer metinleri yazın ve her birinin katmanına fare ile sağ tıklayarak **Paste Layer Style** *(Katman Stilini Yapıştır)* komutunu çalıştırın.



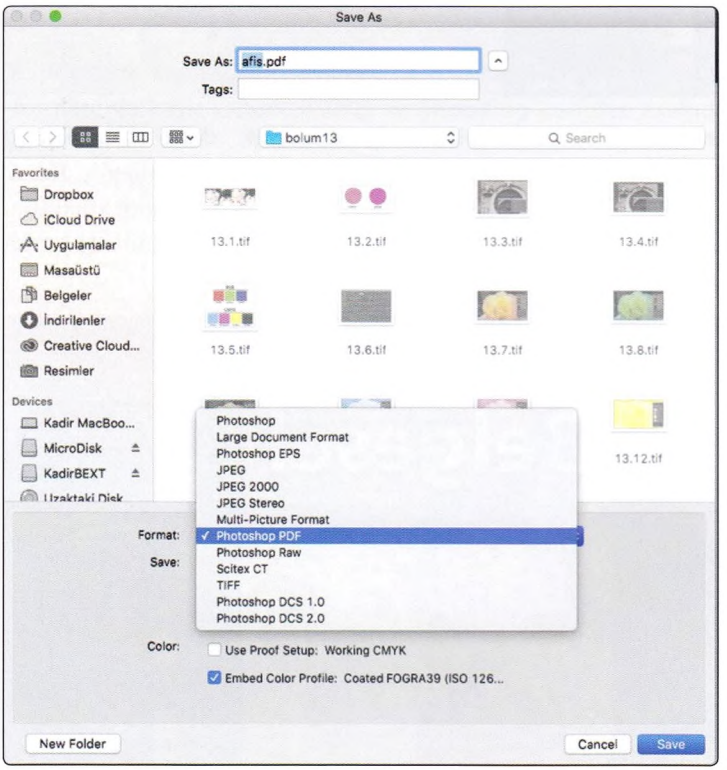
Adım 10: Metinlerin alanını genişleterek daha okunaklı olması için büyültmeden önce heykelin boyutlarını tekrar düzenleyin. **Pc:** *Ctrl+T*, **Mac:** *Command+T* kısayolu ile klavyeden **Shift** tuşuna basarak küçültün. Katmanlar ve tasarımın görünümü aşağıdaki gibi olacaktır. Çalışmanızda problemler varsa bunları düzenleyin.

Tasarımı sonlandırdıktan sonra mutlaka **Pc:** *Ctrl+S*, **Mac:** *Command+S* ile kaydedin.

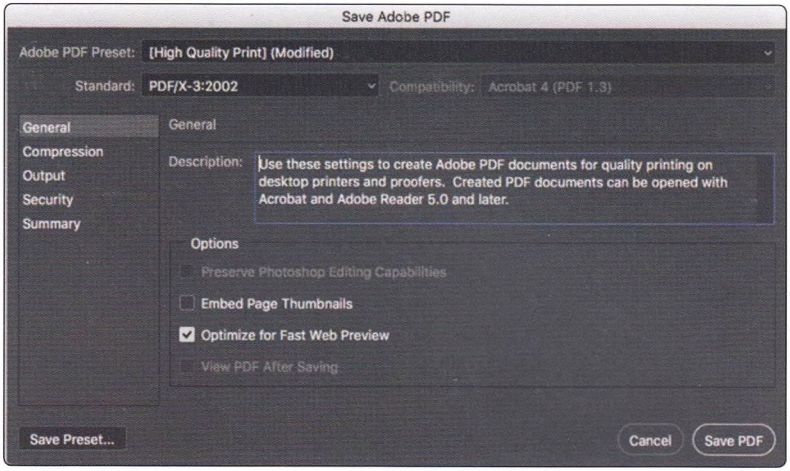
Adım 11: Bu aşamadan itibaren tasarımı başka bir tasarım programına almadan önce aşağıdaki gibi **Katmanlar** panel menüsünden **Flatten Image** *(Katmanları Birleştir)*'i seçin. Tasarımınız Illustrator, Indesign vb. tasarım programlarına aktaracaksanız buraya kadarki bölüm yeterlidir. Ardından ***File/Save As*** ile **.psd** uzantılı olarak yeni bir isimle kaydedin.

Baskıya Uygun Kaydetmek

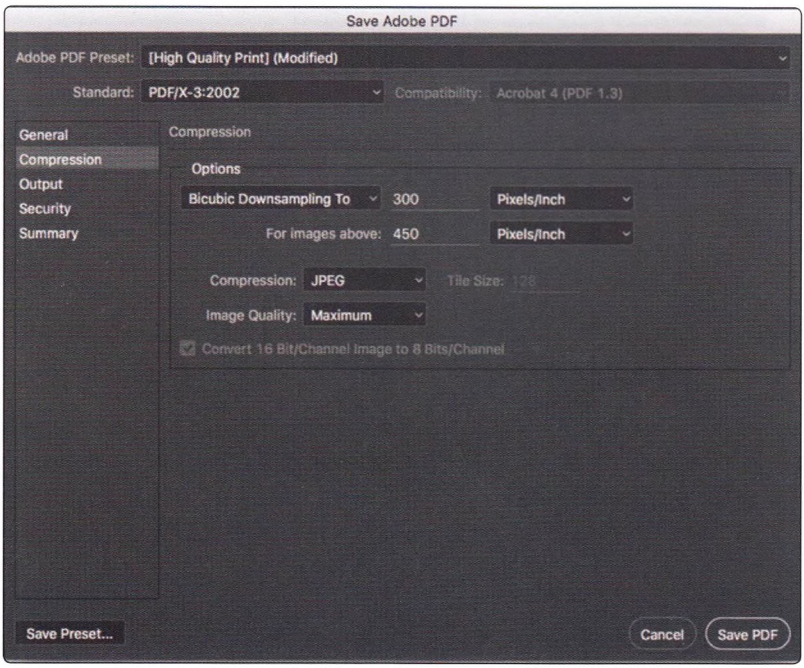
Adım1: Tasarımı doğrudan Photoshop programında baskıya göndereceksiniz, **.pdf** uzantılı olarak kaydetmelisiniz. ***File/Save As*** format kısmından **Photoshop PDF** seçeneğini seçin.



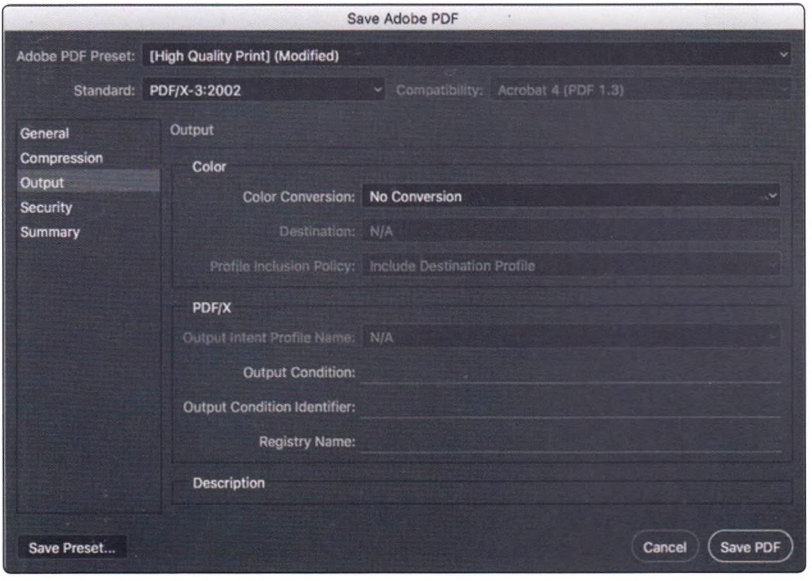
Adım 2: General: Adobe PDF Preset**:** High Quality Print *(Yüksek Kalitede Baskı)*, **Standart:** PDF/X-3:2002'ı seçin.



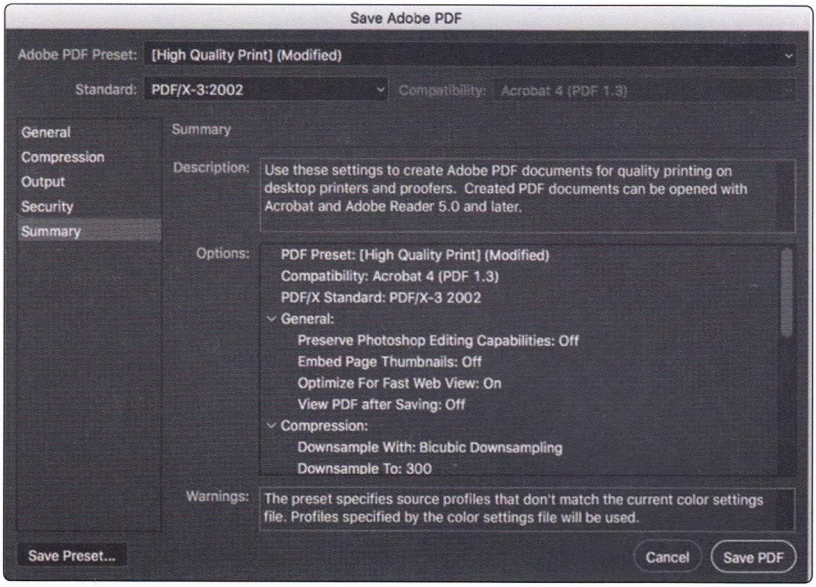
Adım 3: Compression: Jpeg, Image **Quality:** High *(Yüksek)*.



Adım 4: Output: Photoshop'ta renk ayarlarını yaptıysanız, bu bölüm aşağıdaki gibi gözükür. Yani ayarlarda problem olmadığı için ayarlar kapalıdır.



Adım 5: Security: Kısmından **Document Open Password;** dokümanın .pdf yapıldığında karşı tarafın açmaması için bir şifre verebilirsiniz. **Permission Password** ise, dokümanın baskı alınabilir veya alınamaz olduğunu, aynı zamanda bir şifreyle basılabilmesini sağlar.

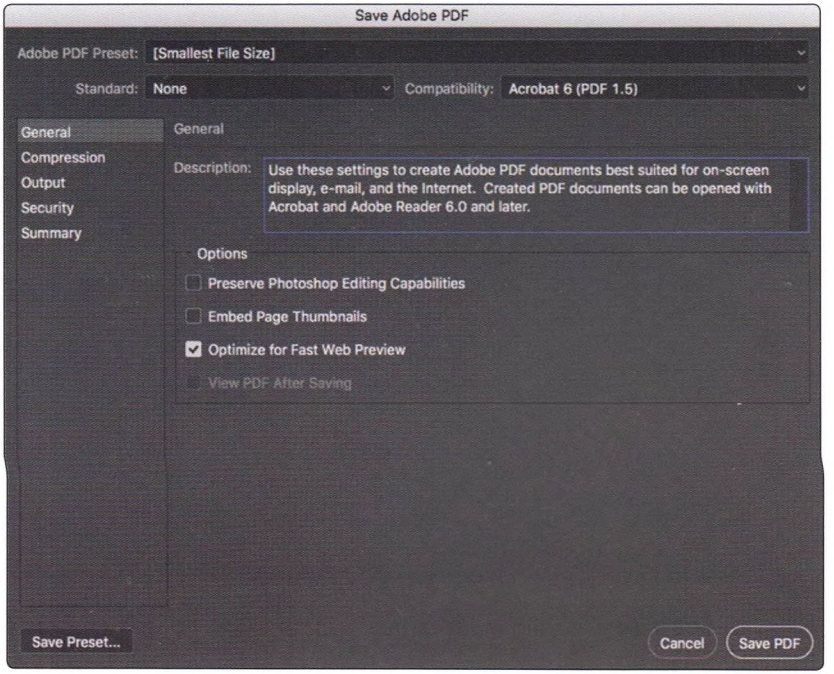


Adım 6: Summary: Verdiğiniz tüm PDF ayarlarını bu bölümde görebilirsiniz. **OK** ile onayladığınızda **.pdf** dosyanız baskıya hazır olacaktır.

Sunuma Uygun Kaydetmek

Photoshop'ta yaptığınız çalışmaları sunum yapmak için kaydetmek istiyorsanız, yine **.pdf** uzantısıyla kaydedebilirsiniz.

Adım 1: Tasarımı doğrudan Photoshop programında baskıya göndereceksenız **.pdf** uzantılı olarak kaydetmelisiniz. ***File/Save As*** format kısmından **Photoshop PDF** seçeneğini seçin.



Adım 2: General: Adobe PDF Preset: Smallest File Size *(Küçük Dosya Boyutu)*, Standart özelliğini boş bırakın. Çalışmanız sıkıştırılarak sunum dokümanı olarak kaydedilir.

PHOTOSHOP'DA WEB TASARIM

14

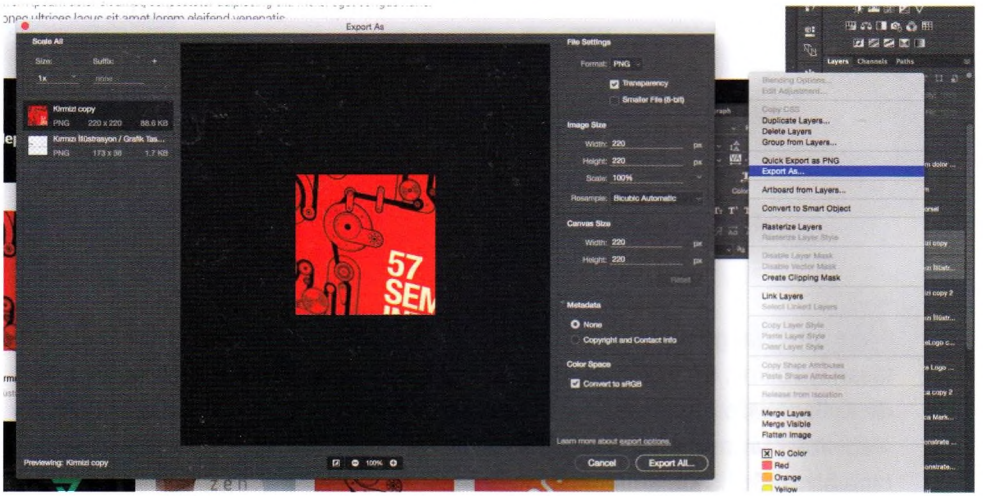
Photoshop'ta görsellerle düzenlemeler yapabildiğimiz gibi web siteleri de tasarlayabiliriz. Bu bölümde Photoshop araçlarını kullanarak hem estetik hem de kullanıcı dostu bir arayüz tasarlamanın teknik detaylarını bulabilirsiniz. Bir web sitesi tasarımına başlamadan önce web arayüzünün en önemli özellikleri olan hız, sadelik, kullanılabilirlik kavramlarından bahsedelim...

Ortalama bir web arayüzünün %65'ından fazlası görsellerden oluşmaktadır. Bu nedenle, görsellerin dikkatli seçilmesi gerekmektedir. Dosya uzantısını doğru seçmek önemlidir. Vektör çizimler için **SVG, GIF** veya **PNG**, fotoğraf ve görseller için **PNG**, **GIF** veya **JPG** kullanın. **Less is more,** daha az daha çoktur. Sade ve basit bir site hazırlamaya özen gösterin. Arayüz üzerinde gereksiz hiçbir şey olmasın. Genel konsept tasarımının tüm arayüzlerde devamlılığını sağlayın. Renk tonları, menülerin yerleşim yeri, iletişim bilgisi gibi sabit alanlar olabilir. Menü ve düğmeler kullanıcıya yol gösterici, kolay algılanabilir olsun.

Görsellerin Boyutlandırılması

Web ortamında sayfaların hızlı açılması önemlidir. Bu açından kullanılan görsellerin boyutlarının kullanılacağı yere göre düzenlenmesi gerekir. Web tarayıcıları ile masaüstü, tablet ve akıllı telefon ekranlarında karşılaşıyoruz. Yeni çıkan ekran teknolojileri ile daha önceden tüm ekranlarda neredeyse standart olan `72 dpi` çözünürlük kalitesi artık değişti. Yüksek çözünürlüklü ekranlara yönelik tasarımlar için `X2` yani `144 dpi` görseller hazırlamanız gerekiyor. Hatta özellikle iPhone gibi cihazlara yönelik hazırlık yapıyorsanız `244 dpi` çözünürlük gibi değerlerde olması gerekecektir. Web ortamı uzunluk birimi olarak **piksel** (kısaltması px.) kullanılır.

Arayüz tasarımını yaptıktan sonra dışa aktarmak istediğiniz bölümlere ait katmanları seçmeniz yeterli. Seçili katmanların üzerine imleci sürükledikten sonra sağ tıklama ile açılan menüden "**Export as..**" komutu ile **Export** *(Dışa Aktarma)* penceresini açarak işlemi yapabilirsiniz.



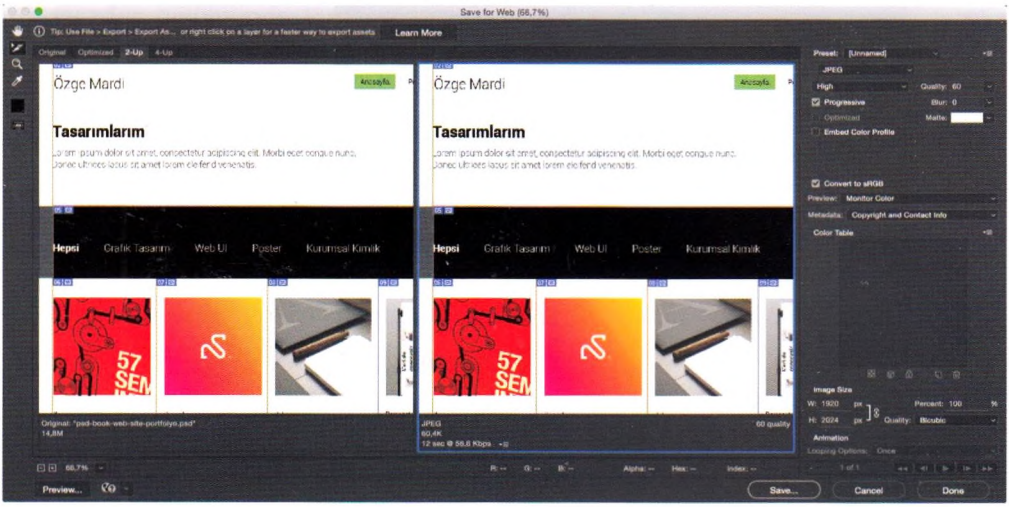
İlgili katmanı hızlıca **PNG** olarak kaydetmek isterseniz "**Quick export as PNG**" komutunu kullanabilirsiniz.

Dilimleme ve Kayıt

Bu örnekteki web ortamına kayıt işlemi web arayüzünde de aynı şekilde uygulanır.

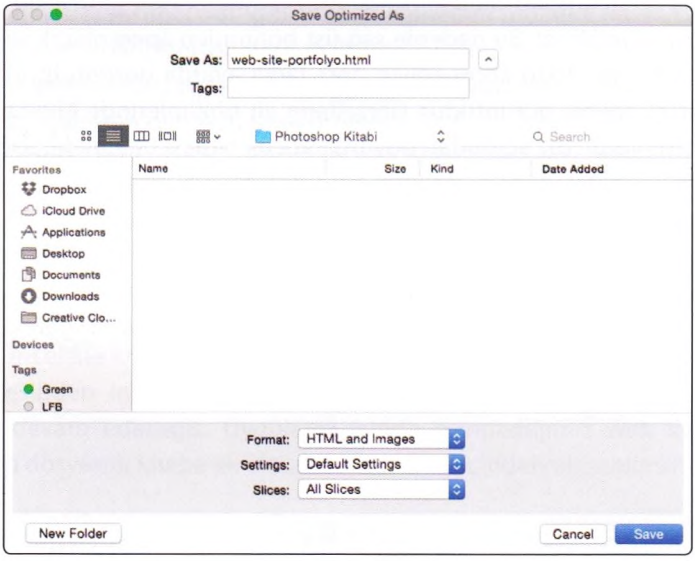
Adım 1: Web arayüzü veya bir e-posta tasarımı yaptıktan sonra, **Slice Tool** *(Dilimleme Aracı)* ile görsel üzerindeki nesnelere (metinler, insan başı ve gövdesi gibi ayrı bölümler, fotoğraflar, menü ve banner) dikkat ederek dilimleme işlemini aşağıdaki gibi yapın. Hatalı bölümler olursa **Slice Select Tool** *(Dilim Seçim Aracı)* ile düzenleyebilirsiniz.

Adım 2: ***Export/Save for Web*** komutunu çalıştırın. Görünüm büyüklüğünü sol alt bölümden %25 olarak seçin. Açılan panelde sol bölümde Photoshop'ta yer alan bazı araçları bulabilirsiniz. Web arayüzlerinde genellikle **.jpg** uzantılı olarak kaydedilirler. Bu nedenle sağ üst bölümden **Jpeg** olarak seçin. Arayüzü örnekteki gibi **4-Up** seçeneğiyle dört farklı ayarda görüntüleyin. Sol üstteki ilk görsel orijinal görüntüdür. Görsellerin alt bölümlerinde Kilobayt cinsinden boyutları yazar. Hız açısından boyutun küçük olması önemlidir. Sağ bölümdeki **Quality** *(Kalite)* değeri arttıkça boyutlar büyür. Panelin sol bölümündeki araçlardan **Slice Select Tool'u** *(Dilim Seçim Aracı)* seçerek, sadece iyi görünmesini istediğiniz alanların *(Logo, slogan, menüler, insan yüzü gibi önemli alanlar)* dilimlerini seçin. **Quality** *(Kalite)* değerini arttırın. Böylelikle tasarımın tamamını değil de sadece kaliteli görüntünün olması gereken alanların boyutları artmış olur.

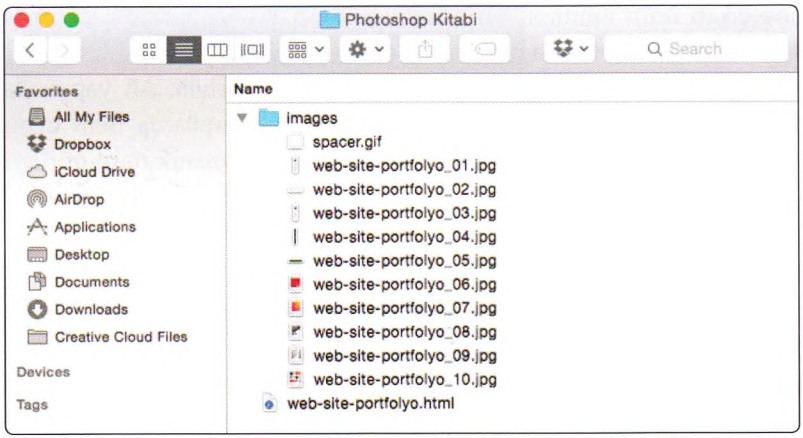


Hazırladığınız ayarları, sol alt bölümden **Preview** düğmesine basarak web tarayıcıda görüntülenmesini sağlayın ve kontrol edin.

Adım 3: Paneli onayladığınızda **Save Optimized**'de **As** paneli açılır. Kaydetmek istediğiniz klasörü seçin ve alt bölümden **Format:** Sadece görsel varsa; **images** olarak, metin, düğme gibi tasarımdan oluşuyorsa **HTML & Images** seçeneğini seçip kaydedin.



Adım 4: Diğer ayarlar aşağıdaki gibi olsun. Böylece dilimlenen görseller **images** isimli bir klasöre kaydedilir. Görselin tamamı ise **.html** uzantılı olarak bu klasörün yanında yer alır.



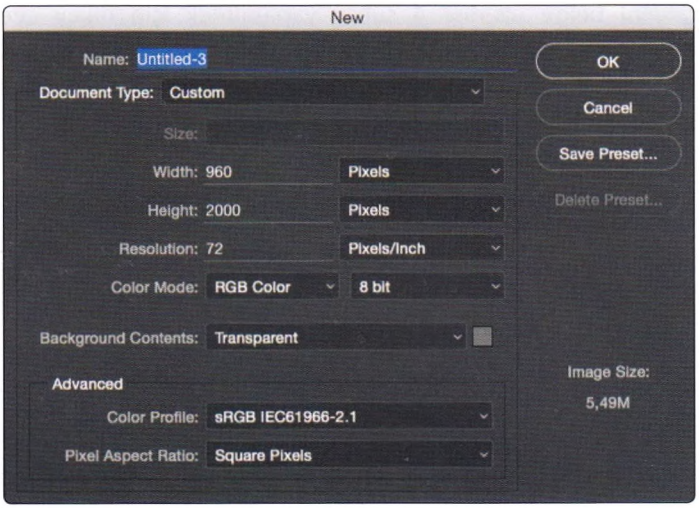
UYGULAMA: WEB ARAYÜZÜ TASARIMI

İlk olarak indirdiğimiz klasörde bulunan templates klasörü içindeki Photoshop klasörüne ulaşın. Burada bulunan **960 Grid** / Izgara Sistemi'ne göre hazırlanmış olan 12, 16 veya 24 sütun şeklindeki şablonlardan birini seçerek başlayabilirsiniz. Örnek üzerinde 4 sütun yapısını kullanıyoruz. Ancak bu sayfa bazında veya sayfa bölümleri arasında farklı sütunlamalar kullanılabilir. 3 sütun ağırlıklı gideceğiniz bir arayüz tasarımında 6 sütun grid sistemi ile başlamak, gerekli alanlarda 2 veya 6 sütuna göre sayfa tasarımı yapmak daha rahat ve düzenli olacaktır. Dokümanı açtığınızda dikey cetvel çizgileri ile hazırlanmış şablonu göreceksiniz. Bir sütunu 3 dikey bölüm oluşturuyor. Sol kenar boşluğu, sütunun kendisi ve sağ kenar boşluğu. Belgede gördüğünüz pembe alanlar size, sütun gövdesini anlatır. Genel yapıya baktığımızda en soldaki ve en sağdaki dikey cetvel çizgileri bizim yatay alanımızdaki sınırlarımızı belirliyor. Arkaplan uygulamaları haricindeki tüm içerik materyallerimiz en fazla kenar çizgilerimizi taşmamalıdır.

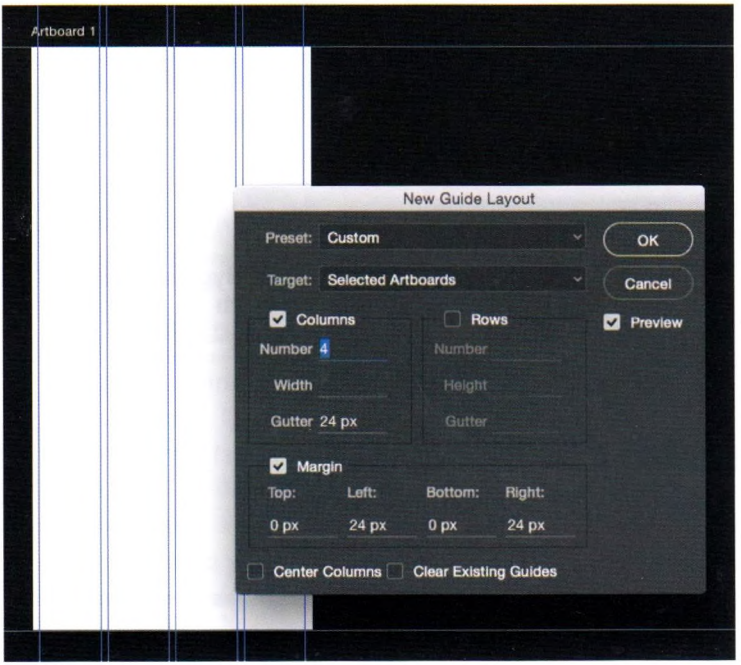
Yukarıdan başlayarak hazırlanan alanda **header** *(başlık)*, tanım, gövde ve **footer** yani alt bilgi alanı olarak dört bölüme ayırabiliriz.

- **Header** bölümünde logo, menü, arama kutusu, sosyal ağ butonları gibi materyaller bulunabilir.
- **Tanım** bölümünde ise hazırlayacağınız bir **banner** yer alabilir. Banner içeriği öne çıkan ürün tanıtımı, kampanya tanıtımı, bilgilendirme gibi amaçlar için kullanabilirsiniz. Hazırlayacağınız sitenin alt yapısına göre buradaki bölüm içeriğini nasıl hazırlayacağınız değişkenlik gösterebilir. Alt yapınızda **Flash**, **HTML/CSS**, **Php**, **Asp** veya **Coldfusion** gibi alt yapılarda hem uygulamada hem de tasarımda değişkenlik gösterebilir. Genel olarak nasıl görüneceğinin tasarımını yapmış olmanız yeterli olacaktır. İş uygulamaya geldiğinde program sorumlusu / ekibi ile nasıl hazırlayacağınız ortaya çıkacaktır.
- **Gövde** bölümünde ise kullanıcı hangi menüye tıklarsa, içeriğimin açılacağı bölümdür. Kısaca; ilgili sayfa içeriği diyebiliriz. Bu alanı tek sütun gelen geniş bir alan olarak düşünmemek gerekir. Kullanıcı girişi, ürün tanıtımı, indirilebilir belge yönlendirmesi, anket gibi içeriklere sahip sağ ve sol kenarda bir sütun olabilir. **960 grid** sisteminde 16 sütuna göre düşünecek olursak 4 sütun yeterli olacaktır. Eğer bir portal site için arayüz tasarımı hazırlıyorsanız burada kullanılacak reklam banner boyutlarını ön görerek hareket etmek gerekiyor. Çünkü **Interactive Advertising Bureau (iab.)** yani İnteraktif Reklamcılık Bürosu'nun hazırladığı bir standart var. Tüm detaylar için; *http://www.iab.net* adresini ziyaret edebilirsiniz.
- **Footer** *(Alt Bilgi)* bölümünde ise eskiden beri kullanılan "**Telif Hakları Saklıdır**" "**Yapımcı ajans/tasarımcı adı**" gibi klasik bilgilerden mutlaka hızlı/tam menü, sosyal ağlardaki etkinlikler bölümü, haberler bölümü gibi alanlar oluşturarak içeriği zenginleştirebileceğiniz daha alternatif alanda ekleyebilirsiniz. Ancak bunun da bir sınırının olduğunu belirtmeliyiz. En fazla dört alan olacak şekilde düşünebilirsiniz. Tabi daha sonra yapımcı ajans/tasarımcı bölümü olabilir. "**Tüm Telif Hakları Saklıdır**" gibi bir cümle kullanmaktan kaçının. Zira hangi haklarının saklı olduğu direk belirtilmediği için hukuksal süreçte anlam ifade etmeyebilir. Detaylar için kişisel/şirket avukatınızla görüşebilirsiniz. Web tasarım uygulamasına başlayalım.

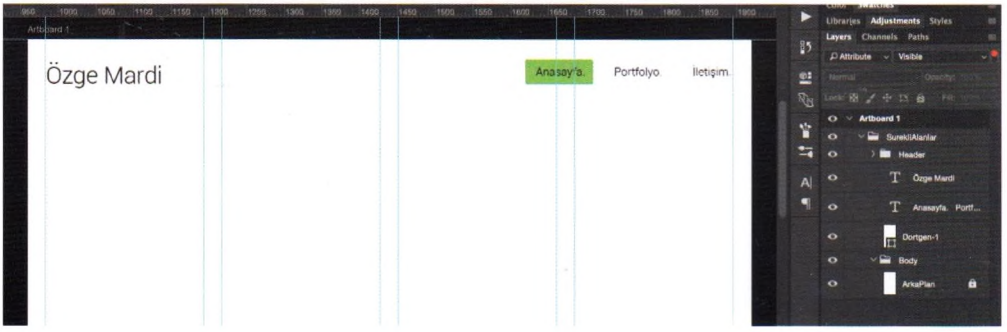
Adım 1: Öncelikle konu içinde bahsettiğimiz gibi sütunlara sahip bir belgeyi *960.gs* sitesinden indirebilirsiniz. Ancak burada kendi oluşturduğumuz bir belge ile devam edeceğiz. Uygulama içinde hazırladığımız web sayfasının Photoshop dosyasını kitaba ek olarak verilen DVD içinden ulaşabilirsiniz.



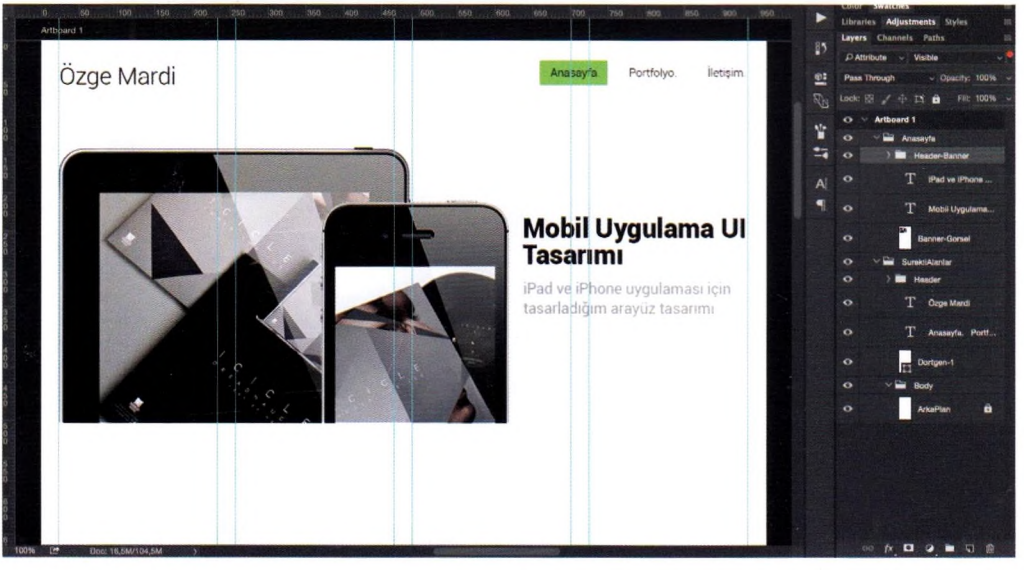
File/New komutu ile açılan pencere aracılığı ile belge profilini Web olarak seçtikten sonra **960x2000 px** olarak boyutlandıralım. Normal şartlarda **960 px** genişlik yeterli olacaktır. Ancak tarayıcı gövdesi zerine vereceğiniz renk/doku gibi işlemlerde arayüzü daha iyi görmenize yardımcı olacaktır.



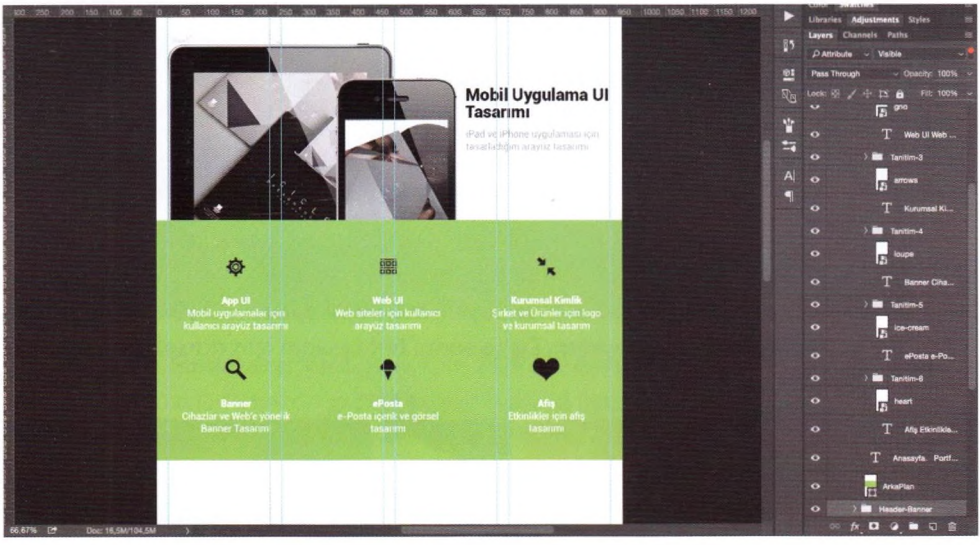
Açılan yeni belge üzerine 4 sütun yapabilmek için dikey cetvel çizgileri çekmemiz gerekiyor. Bunu belge çerçevesinin üst ve sol kenarından yapmak zor olacaktır. Bunun yerine ***View/New Guide Layout*** seçeneğini kullanarak hızlıca düzenli bir şekilde ekleme yapabiliriz. **Guide** *(Kılavuz)* ekleme işlemini görseldeki ayarlamaları kullanabilirsiniz.



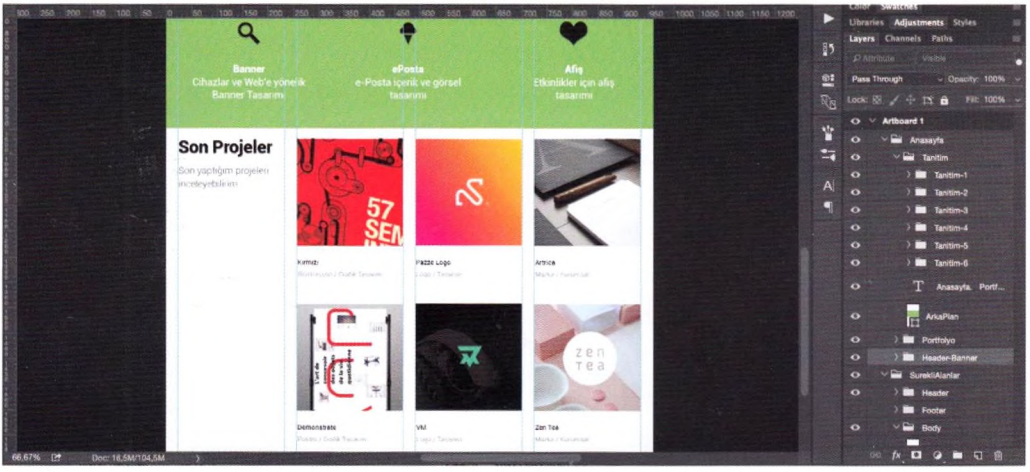
Header *(başlık)* bölümünde logo ve menüyü ekleyelim. Web sayfalarında logo sayfanın sol üst köşe-sinde bulunurlar. **Logon**'un hemen altında dikey olarak veya logo ile yatayda aynı hizada yatay olarak da menü listesi bulunur. Biz logo ile aynı yatay hizada bulunan menü yapısını kullanarak sayfamızı tasarlayacağız.



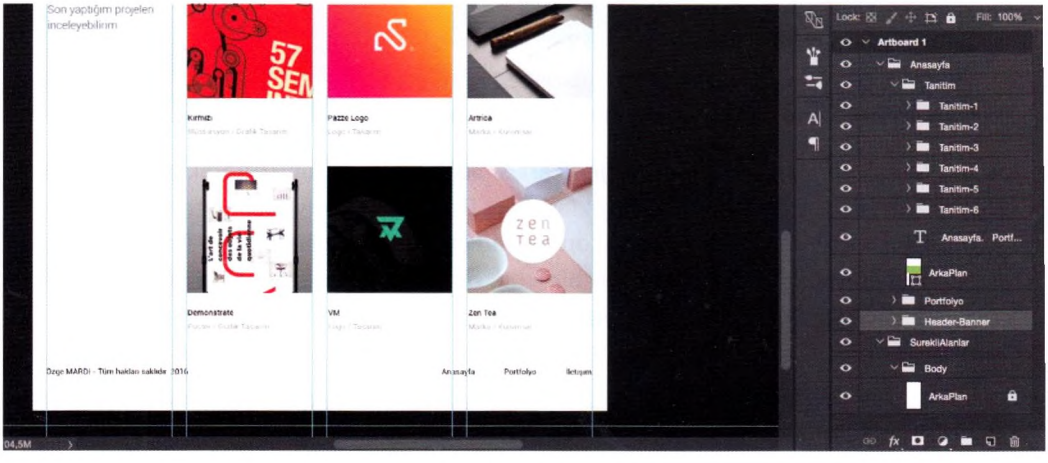
Header *(Başlık)* bölümü altına bir çalışmanın görselini ve metnini ekleyerek banner ile projenin sunumunu yapalım. Bunun için ilgili görseli 2,5 sütunluk bir boyutta sayfaya ekleyelim. Sağ kenarındaki boş alana ise önce proje adını sonrada açıklamasını yazalım. Buradaki metinlerde proje adı başlık yapısında olduğu için siyah, bold ve büyük font kullanımı dikkat çekecektir. Ayrıca alt açıklama metninde de boyutsal olarak küçük ve gri bir tonla renklendirebilirsiniz.



Şimdi ise **Rectangle** *(Dörtgen)* aracı ile bir zemin oluşturarak müşterilere sağlanan hizmet başlıkları ekleyelim. Bunun için *www.iconfinder.com* web sitesinden ihtiyacınız olan ikonları indirebilirsiniz. Ben örnek 6 tane ikonu kullanacağım. Her hizmet için bir ikon, bir başlık ve bir açıklama metni olacak şekilde sayfa tasarımını yapıyorum.



Artık yapmış olduğumuz tasarımların gösterimini yapacağımız portfolyo bölümüne geldi. Bu bölüm içinde bölüm başlığı ve açıklaması, tasarım görseli ve açıklaması olarak listeli yapıda sayfa tasarımını yapacağız. Öncelikle başlık ve açıklama metnini ekleyelim. Daha sonra her tasarım için görsel, proje adı ve kategori adı ekleyelim.



Son olarak **footer** *(altbilgi)* alanına ekleyeceğiniz telif hakkı bilgisi, logo, iletişim bilgisi ve üst menüler gibi içerikleri ekleyerek web sayfa tasarımını tamamlayabilirsiniz.

İşlemlerin sonunda sizde kendi tasarımlarını ve içeriklerinizi kullanarak web sayfasını kişiselleştirebilirsiniz.

3D TASARIM

15

3D özelliği Photoshop CS4 versiyonundan itibaren, tasarımlar için 3D programı bilmeden tasarım yapmayı kolaylaştıran bir araç haline geldi. **Photoshop CC** Windows ve Mac bilgisayarlarda çalışırlar. Akıllı telefonlar için Photoshop Mix, Photoshop Fix ile görüntüleme ve düzenleme yapabilirsiniz. Ayrıca Akıllı telefon uygulamalarına ek olarak Photoshop **Sketch** uygulamalarını da tablet cihazlarınızda kullanabilirsiniz.

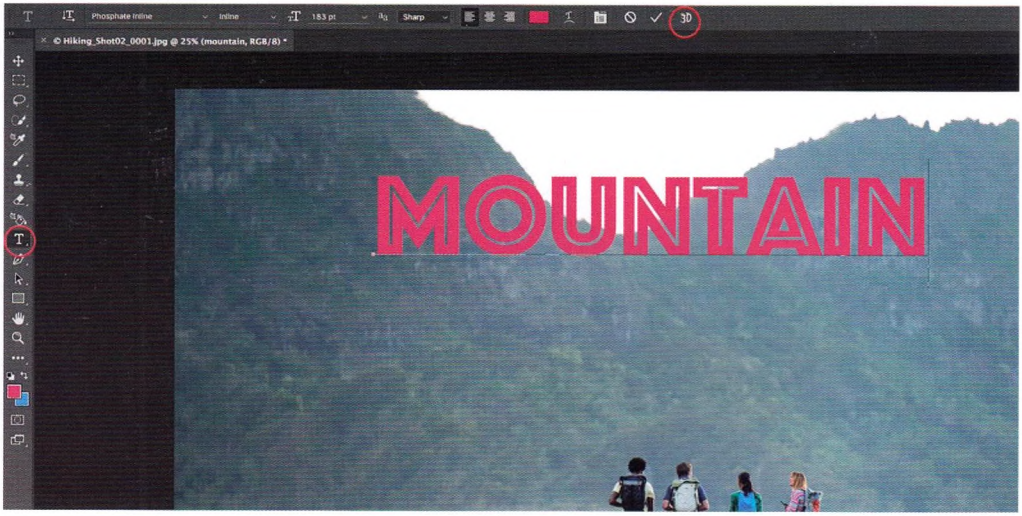
Photoshop CC ile birlikte **Creative Cloud** uygulamaları ve versiyonları ile hemen her cihazda biz tasarımcıların yanında.

3D Metin Eklemek

Bu bölümde Photoshop'ta bir fotoğraf üzerine 3D yazı ekleyeceğiz.

Adım 1: 3D çalışmayı yaparken ihtiyacımız olan panellerin açmak için ***Window/ Workspace*** komutu ile **3D** çalışma alanını seçiyoruz.

Adım 2: Çalışma da kullanacağımız fotoğrafı Photoshop'ta açın. Araçlar panelinden **Type Tool** ile çalışma alanına tıklayarak MOUNTAIN metnini yazın. Yazım işlemi bittikten sonra **Options** *(Seçenekler)* satırındaki 3D butonuna tıklayarak yazıyı direkt 3D bir nesneye dönüştürebilirsiniz.

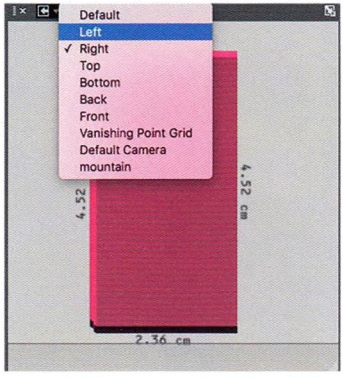


Adım 3: Yazıyı 3D nesneye dönüştürdükten sonra imleci yazı dışında bir alanda tutarken tıkladığınızda **Ground Plane**'i *(Zemin Yüzeyi)* ayarlayabilirsiniz. Fotoğrafın yapısına göre ufuk çizgisini ayarlamanıza yardımcı olacaktır. Çalışmamızdaki yazı havada duracağı için **Ground Plane**'i ayarlamasını sabit bırakıyoruz. Yazının görsel üzerinde nasıl durmasını istiyorsanız **X**, **Y** ve **Z** eksen ok uçlarındaki döndürme, boyutlandırma, konumlandırma tutmaçlarını kullanabilirsiniz.

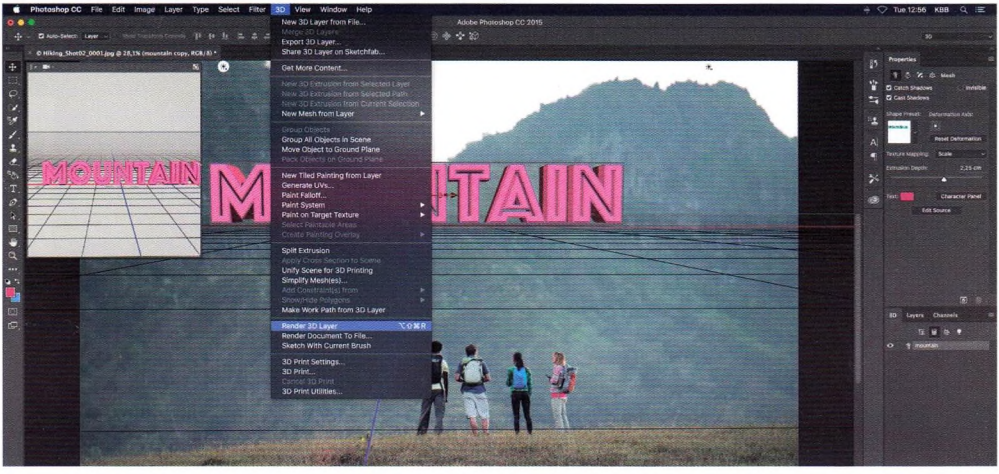
Adım 4: 3D penceresi üzerinde bulunan yüzey ağı, materyal ve ışık sekmeleri ile obje ve 3D ortam içinde düzenlemeler yapabilirsiniz. Doğada tek ışık kaynağı (güneş/ay) olmasından dolayı dış mekan görselleştirmelerde tek ışık kullanabilirsiniz. İç mekan veya farklı reklama yönelik görselleştirmelerde ışık kaynağı sayısı artırılabilir.

Adım 5: Yüzey ağı seçiminde ise **Properties** *(Özellikler)* penceresi aracılığıyla yüzey yapısını farklı seçeneklerle şekillendirebilirsiniz.

Adım 6: Farklı deforme seçeneklerinin yanında deformasyonu siz de yapılandırabilirsiniz.



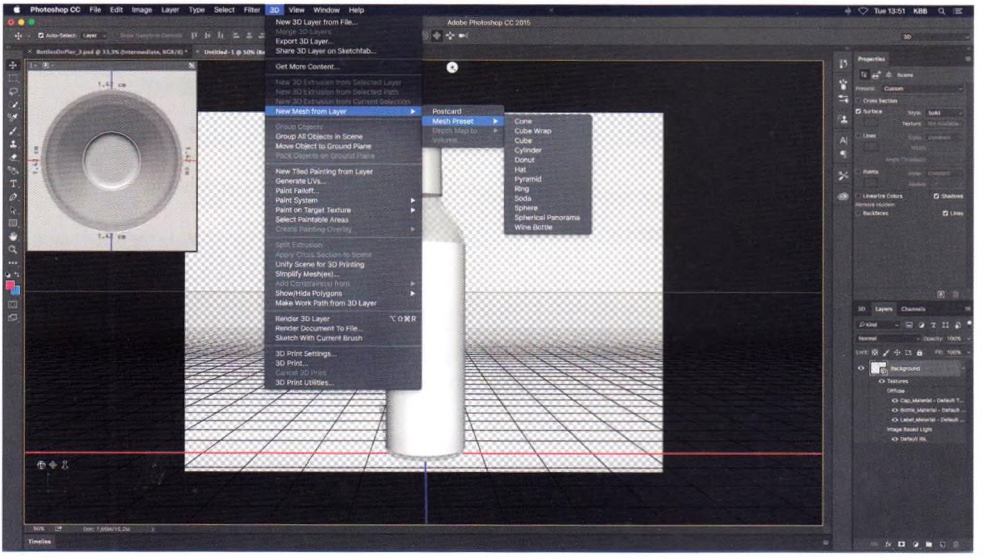
Adım 7: yaptığınız değişiklikleri her seferinde objenin konumu üzerinde değişiklikler yapmaktansa sol üst köşedeki **Preview** *(Gösterim)* penceresini kullanabilirsiniz.



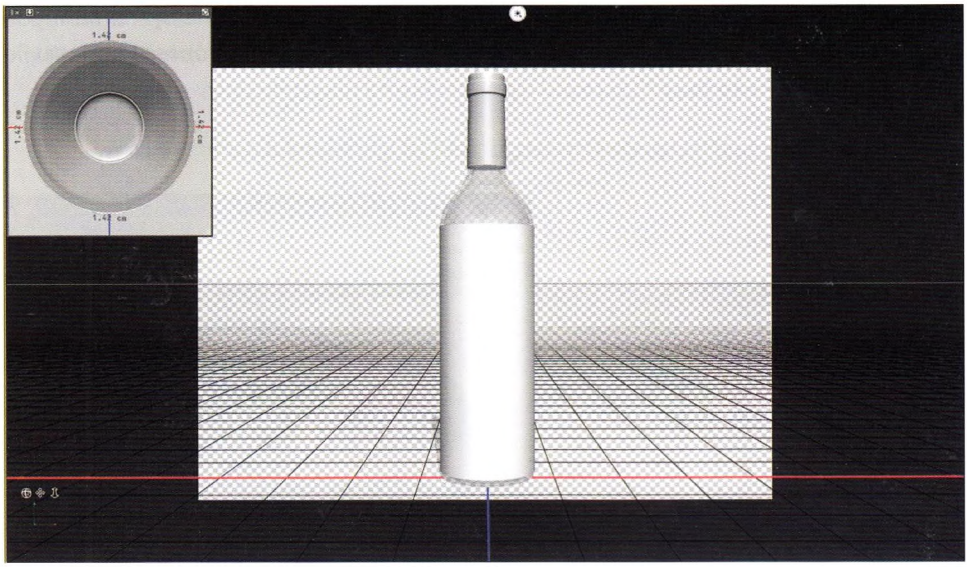
Adım 8: Düzenleme işlemleriniz tamamlandıktan sonra render alabilmek için ***3D/Render 3D Layer*** komutunu kullanabilirsiniz. Render süresince beklemeli ve daha sonra **JPG** olarak kaydedebilirsiniz. **Render** işlemi esnasında Photoshop başka bir işlem yapmanıza müsade etmeyecektir. Render işleminden çıkabilmek için klavyeden **ESC** tuşuna basmanız yeterli olacaktır.

PHOTOSHOP'TA 3D NESNELERLE ÇALIŞMAK

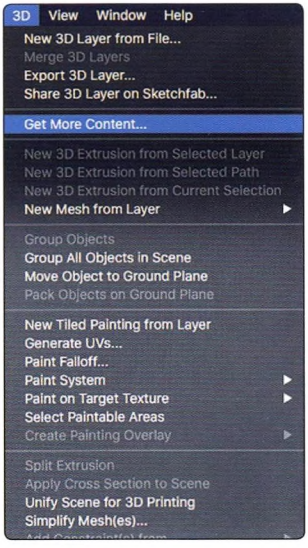
Farklı 3D yazılımlar aracılığıyla üretilen 3D objeleri Photoshop içine aktararak çalışmalarınızda kullanabilirsiniz. Ayrıca Photoshop kendi içinde de temel 3D objeleri bulunuyor.



Yen 3D objeler oluşturabilmek için ***3D/New Mesh From Layer*** komut yolu ile objeler oluşturabilirsiniz.



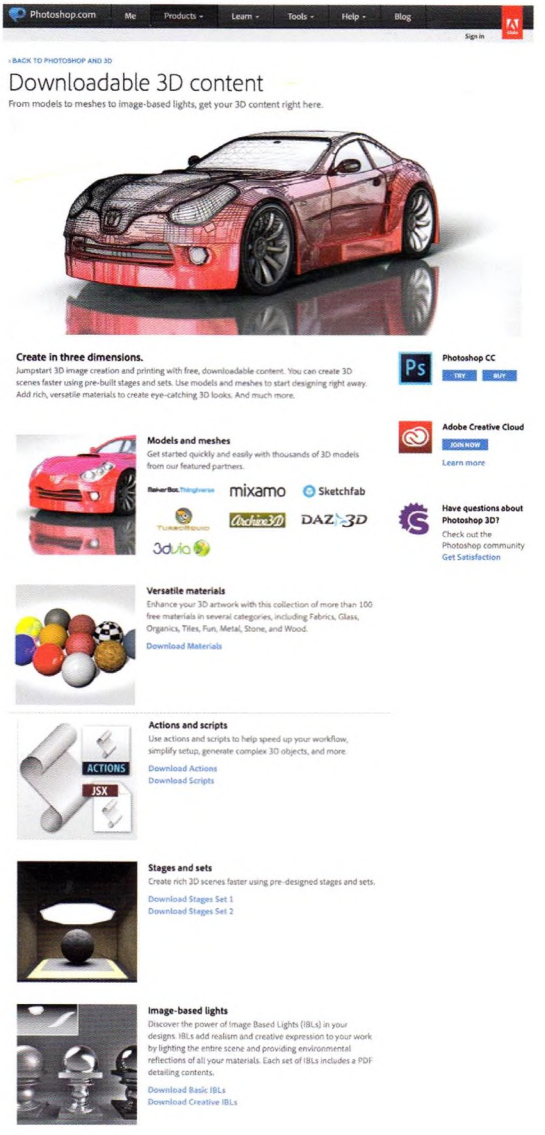
Oluşturduğunuz objelere yeni ışık, materyal ve temel yapısal değişikler ile objeleri düzenleyebilirsiniz.



Photoshop içinde kullanabileceğiniz bir çok ücretsiz 3D obje bulunuyor. İnternet üzerinde arama yapabileceğiniz gibi ***3D/Get More Content*** komutu ile **Adobe® Photoshop®**'un resmi içerik sayfasına ulaşabilirsiniz.

Açılan web sayfası içinde ücretsiz/ücretli şu içeriklere ulaşabilirsiniz.

- 3D Modeller
- Yüzey ağları
- Materyaller
- Actions ve Scripts
- Aşamalar ve Sahneler
- Görsel temelli ışıklar



VİDEO VE GIF DOSYALAR İLE ÇALIŞMA

16

Photoshop'taki inanılmaz gelişmelere şahit olduğumuz şu son yıllarda, Photoshop hemen hemen her türlü mecraya el atmış durumda. After Effects ve Premier Pro kadar konusuna yetkin olmasa da, video montaj ve temel uygulamalar yapılabiliyor. Photoshop **MPEG-1** *(.mpg - .mpeg)*, **MPEG-4** *(.mp4 - .m4v)*, **MOV**, **AVI**, **MPEG-2** formatındaki belgeleri açabilen bir dosya yönetimine sahiptir.

Video Dokümanını Açmak

Photoshop'ta videoyu açmak için ***File/Open*** komut yolunu kullanabilirsiniz. Sürükle - bırak yöntemiyle de video belgelerinizi açabilirsiniz. PC kullanıcıları belge sekme satırına, Mac kullanıcıları da Photoshop sembolü üzerine sürükleyip bırakabilir. Dosya içeriği **Frame**'lerden *(Kare)* oluştuğu için **Workspace**'i *(Çalışma Arayüzü)* **Motion** olarak ayarlayabilirsiniz. Bu arayüzde video ile düzenleme yapabileceğiniz paneller açılacaktır.

Video Düzenlemek

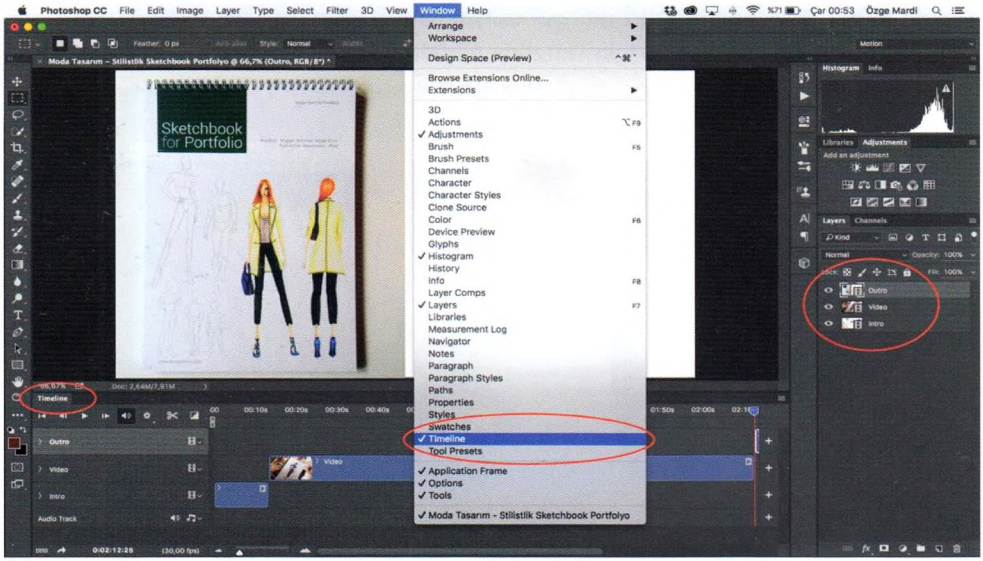
Motion arayüzünde **TimeLine** *(Zaman Çizelgesi)* üzerinden bütün işlemlerimizi yapacağız. Birkaç video daha eklediğinizde geçişler/montajlar için kullanabileceğiniz araçlar sunar. Örnek bir video dosyasını açtığımızda Timeline panelinde, video dokümanı adındaki video katmanını görürsünüz. İsmin hemen sol kenarında sağa bakan üçgene butona tıkladığınızda sırasıyla **Position**, **Opacity**, **Style** özelliklerini görebilirsiniz. Timeline panelinin temeli, adından da anlaşılacağı gibi zaman çizelgesidir.

Bir video biterken diğer video başlarken, devam eden ilk videonun yavaş yavaş görünürlüğünün düşmesini istersek, **Opacity** satırını kullanabiliriz. Ayrıca geçişler için Timeline'daki **Select a transition and drag to apply** butonu ile sunulan geçiş efektlerinden dilediğinizi kullanabilirsiniz. Bunun için efekti tutup, Timeline'da uygulanmasını istediğiniz video katmanına sürüklemeniz yeterli olacaktır.

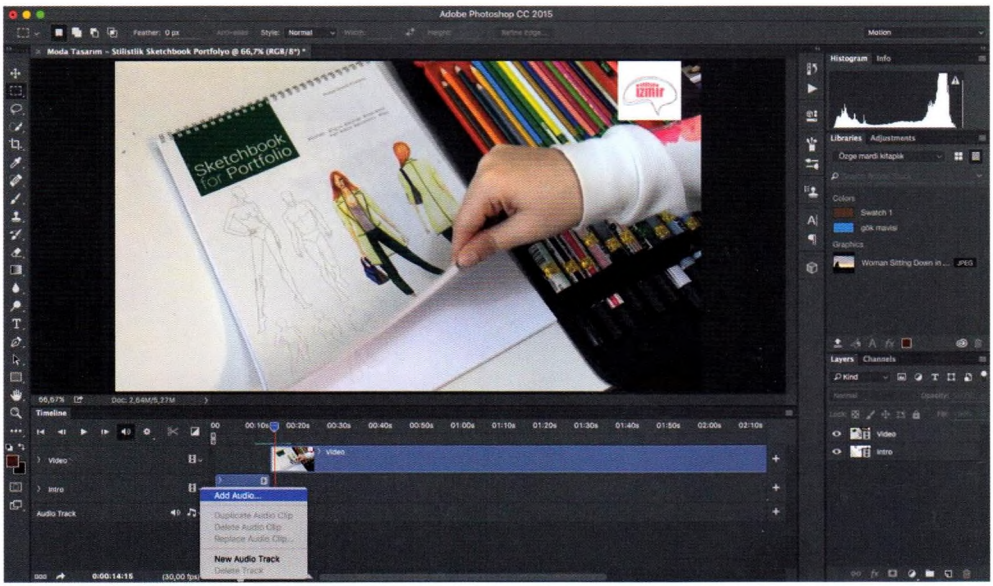
Opacity komutu ile bir geçiş hazırlamak isterseniz, opacity yazısının sol tarafındaki saat ikonuna tıklayın. Timeline'daki zaman çizgisini **opacity** işleminin başlayacağı zamana sürükleyin. İşlem için de **Layers** *(Katmanlar)* panelinden opacity seçeneği ile istediğiniz değeri girebilirsiniz.

Küçük bir tanıtım videosu çekilmiş onun üzerinden birkaç işlem yaparak temel kurgu işlemleri yapalım.

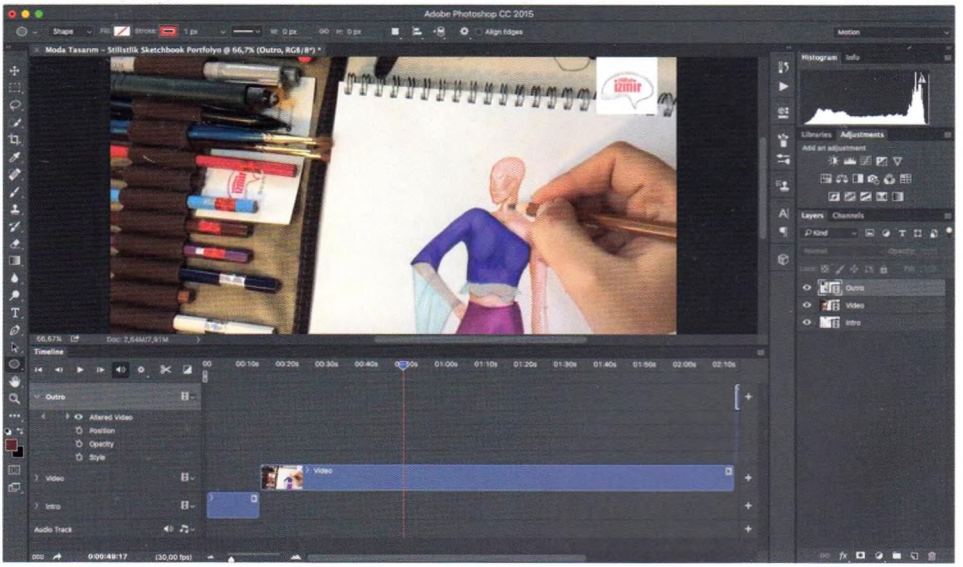
Adım 1: İlk olarak uygulamak istediğiniz video dosyasını ***File/Open*** veya sürüklebırak yöntemi ile Photoshop'ta açın. Photoshop, video dosyasını algılayınca hemen Timeline panelini de açacaktır. Paneli açtığında **Layers** *(Katmanlar)* panelinde de **Video Group 1** adında bir gurup içinde video katmanı görünür.



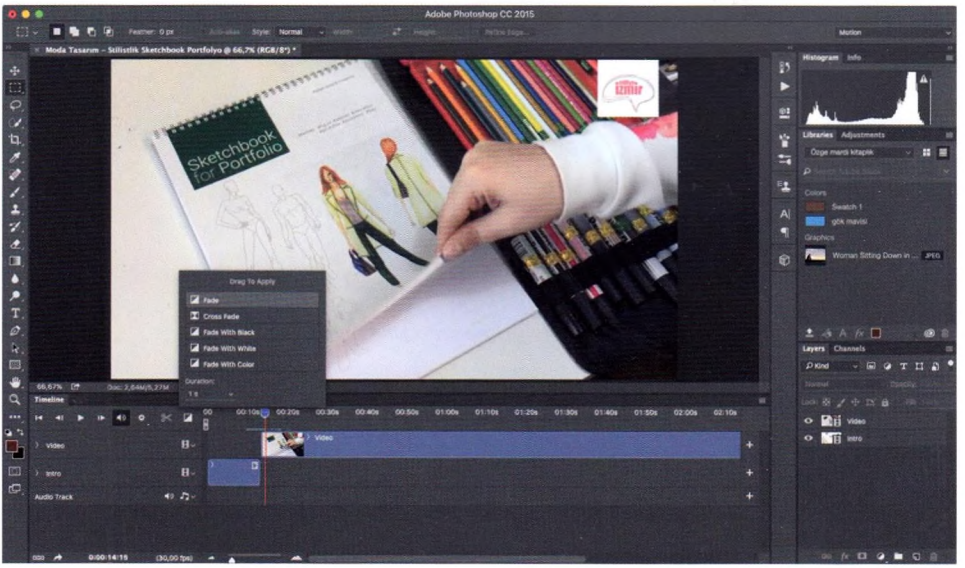
Adım 2: Timeline üzerinde video dosyalarının yanında **png**, **psd** veya **jpg** gibi dosyalarda ekleyebilirsiniz. Bunların yanısıra Photoshop'ta oluşturacağınız herhangi bir nesneyi de kullanabilirsiniz. Bu özellikleri kullanarak bir TV kanalı gibi video üzerine logo ekleyebilirsiniz. Yine sürükle bırak yöntemiyle **png** veya **jpg** dosyaları ekleyebilirsiniz.



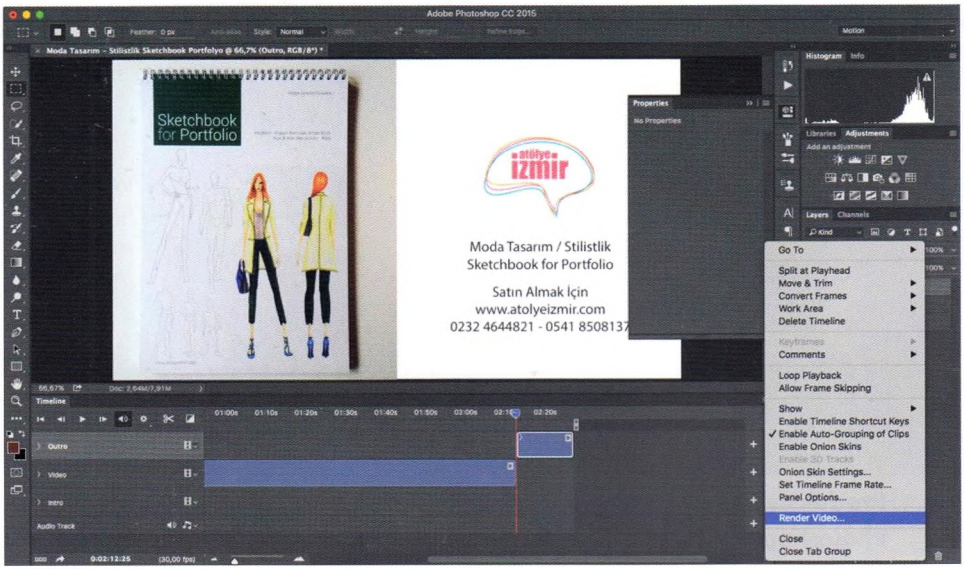
Adım 3: Hazırladığınız kurgu çalışmalarınız için bir arkaplan müziği de ekleyebilirsiniz. Bunun için Timeline panelinde katmanlarda **Audio Track** satırı sonundaki + butonuna basarak açılan pencereden arkaplan ses dosyasını ekleyebilirsiniz.



Adım 4: Video dosyaları arasındaki geçişler, **Adjustments** paneli ile de renk düzenlemeleri yapabilirsiniz.



Adım 5: İşlemler sonunda Timeline panel menüsünden **Render Video** ile **Photoshop** ile video dosyası üretebilirsiniz.



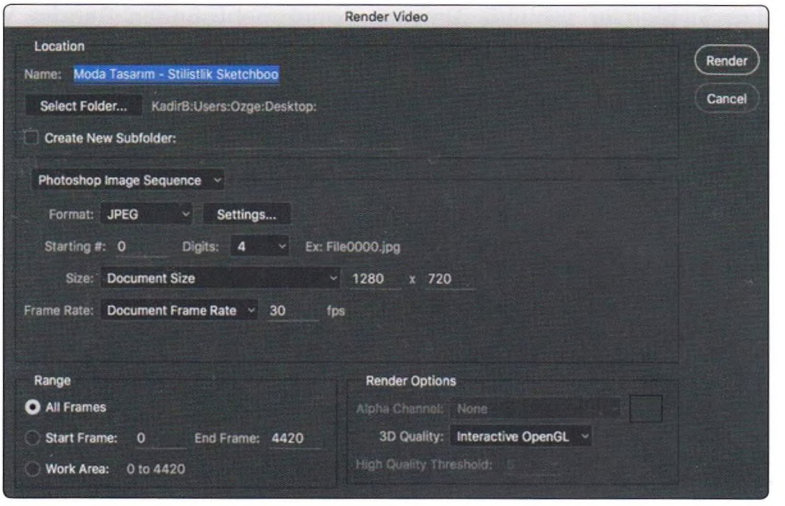
Açılan **Render Video** penceresinde;

Location: Dosya adı, kaydetme konumu özelliklerinizi,

Encoder: Belgenizin hangi format ve özelliklere göre kaydedileceğini,

Range: Belgenizde kaydedilecek kare sayısını (Bu sayede video içinden bazı kareleri almanın mümkün olacaktır),

Render Options: Alpfa Channel ve 3D kalitesi ilgili ayarlamaları yapabilirsiniz.



Bu bölümde bahsettiğim işlemler, temel işlemlerdir. **Motion** ve **Post Prodüksiyon** gibi çalışmalar üzerine yoğunlaşıp kariyer edinmek istiyorsanız, Photoshop'u kesinlikle iyi bilmeniz gerekiyor. Tabii Photoshop bu tür çalışmalarda görsel materyal hazırlamada kullanılan bir program. Video düzenlemede **After Effects** ve **Premier Pro** programlarında daha fazla ve güçlü özellik bulabilirsiniz.

MEDİKAL PHOTOSHOP

17

Photoshop, pek çok meslek dalında kullanıldığı gibi medikal görüntülerin işlenmesinde de kullanılır. Tıp alanında bilimsel verilere büyük oranda yardımcı olmaktadır. Dijital X-rays, CT, MR, Ultrason vb. medikal cihazlara ait medikal dokümanların uzantısı, DICOM adında dijital formattır. **Photoshop CC DICOM** *(.dc3, .dcm, .dic)* dosyalarını açıp düzenlemenize olanak sağlar. Çekilen röntgenleri ve **MR** gibi tarayıcı görselleri 3 boyutlu görünüme getirebilir.

DICOM VE BRIDGE

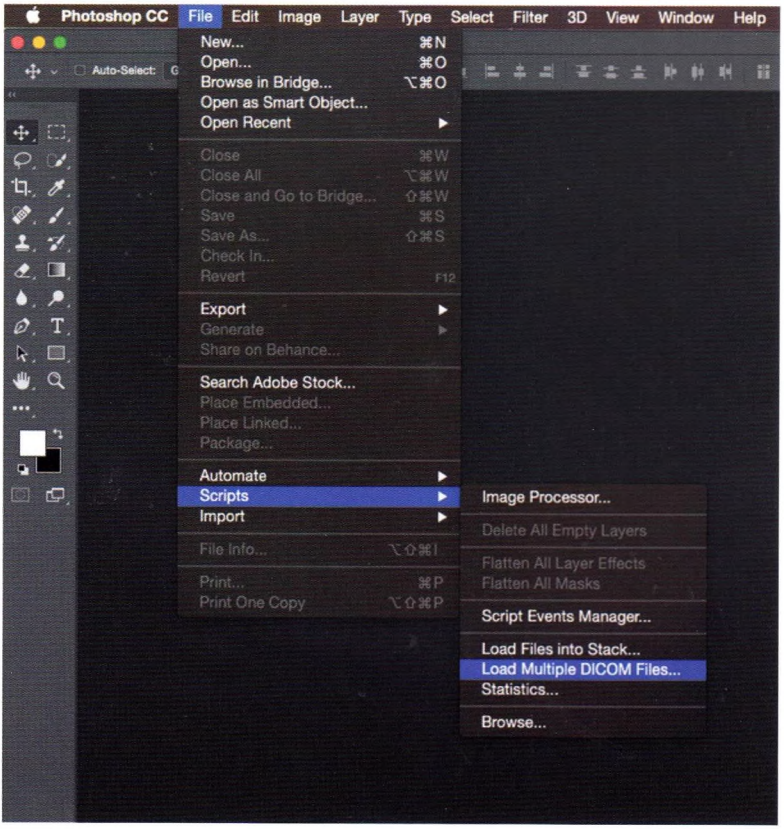
Filmsiz medikal cihaz sistemlerine geçişi hızlandıran Photoshop, medikal dokümanların tüm karelerini okur ve katmanlara ayırabilir. Photoshop'la birlikte Bridge kullanılarak **DICOM** formatlı *(.dc3, .dcm, .dic)* görüntüleri görüntüleyebilirsiniz. Hasta ile ilgili dijital görüntülerin arşivlenmesi ile birlikte atayacağınız kriterlere göre ayrıştırma işlemleri için de kullanabilirsiniz. Ayrıca DICOM verilerine ait birçok bilgiyi **METADATA** iletişim bölümünden görüntüleyebilirsiniz.

Dosyalama, etiketleme vb. düzenlemeleri kolaylıkla yapabilirsiniz. Bridge programındaki Metadata anahtar kelimelerini atayarak, hastalara ait verileri kolaylıkla bulabilirsiniz.

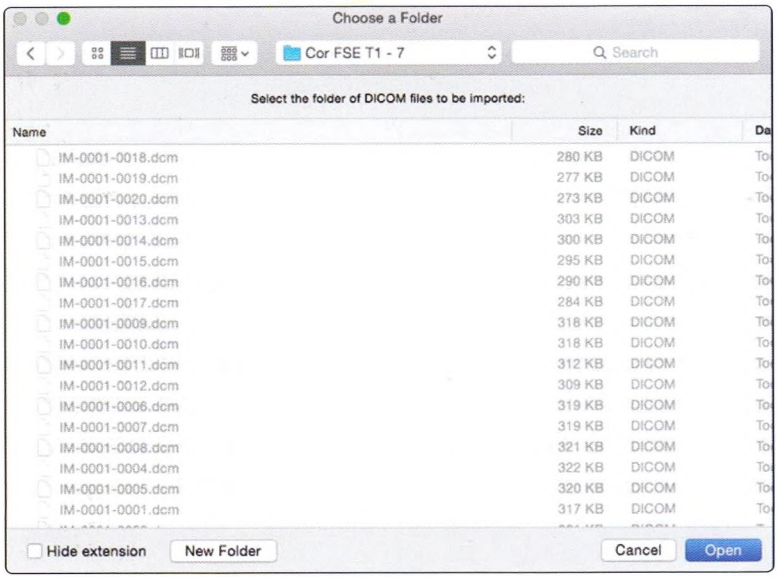
Bridge ile **DICOM** dosyalarında; hasta verileri *(hasta adı, kimliği, cinsiyeti ve doğum tarihi)*, araştırma verileri *(araştırma kimliği, öneren doktor, araştırma tarihi ve saati, araştırma açıklaması)*, seri verileri (seri numarası, şekil, seri tarihi ve saati ve seri açıklaması), medikal cihaz donatı verileri *(cihaz markası, üreticisi)*, dijital görüntü verileri *(fotometrik yorum, görüntü genişliği ve yüksekliği, bit/piksel ve kareler/frames)* gibi önemli verilere ulaşabilir ve düzenlemeler yapabilirsiniz.

DICOM DOKÜMANLARINI AÇMAK

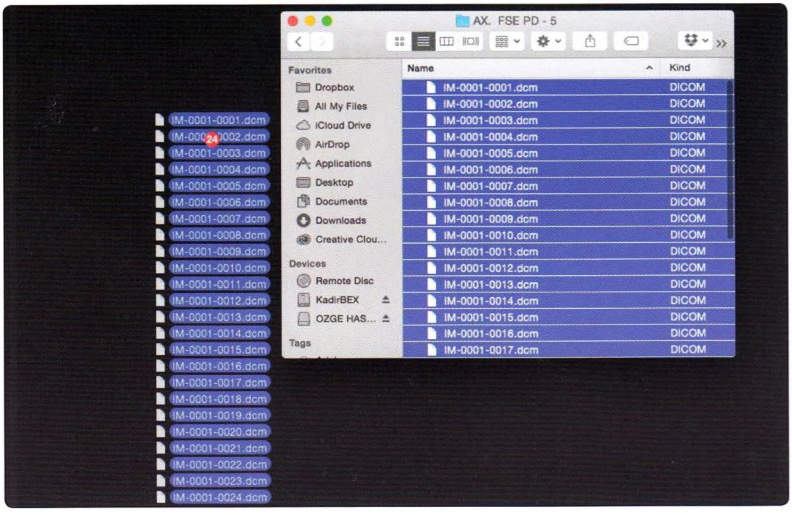
DICOM dokümanları, tek bir görselden veya içerisinde çok daha fazla görsel de barındırabilir.



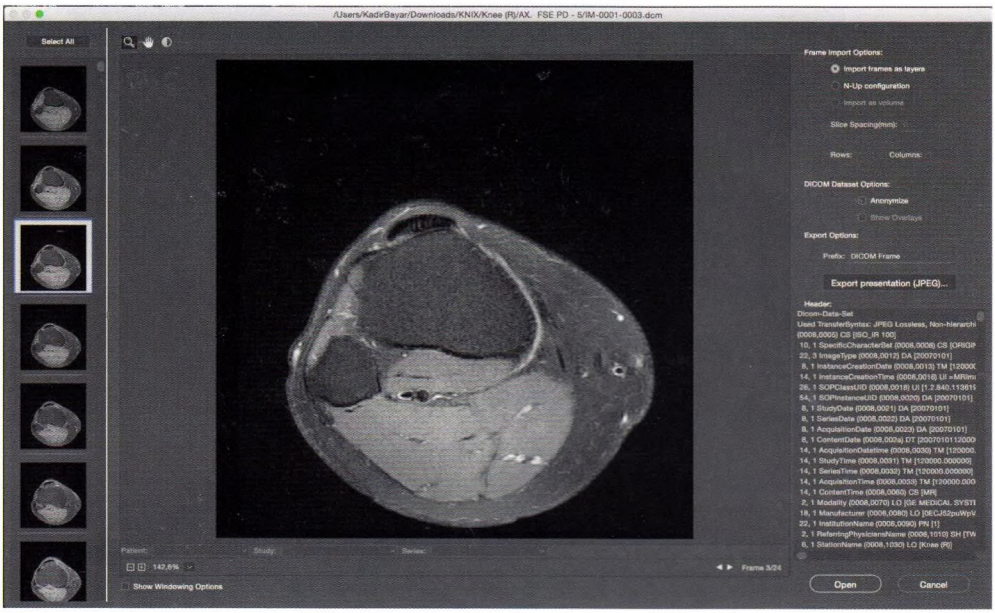
Dicom dosyalarını ***File/Open*** komutu ile **DICOM** dosyalarını **Frames to Layers** yani her görselin yeni bir katman olarak açılmasını sağlayabilirsiniz.



DICOM dosyalarını Photoshop da tek belge içinde açmak için ise ***File/Scripts/ Load Multiple DICOM Files*** komutu ile açılan pencere aracılığı ile açmak istediğiniz dosyaları seçin.

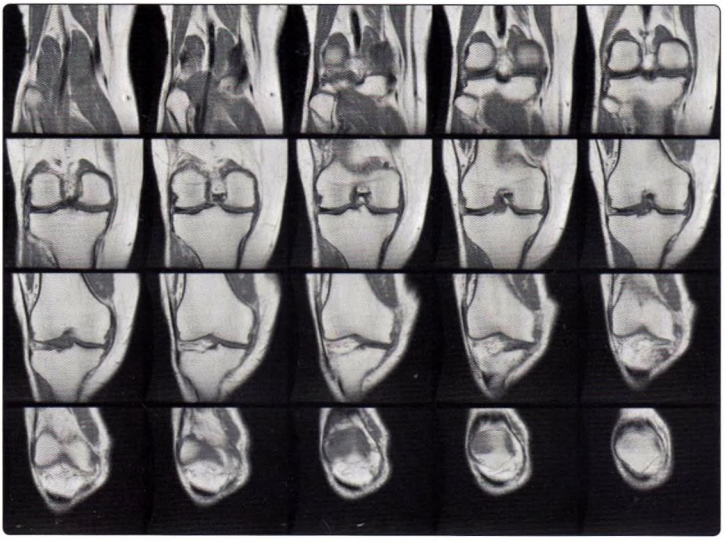


Dosyaları direkt ***File/Open*** veya **Sürükle bırak ile** açmak istediğinizde ise bir içe aktarma penceresi açılacaktır.



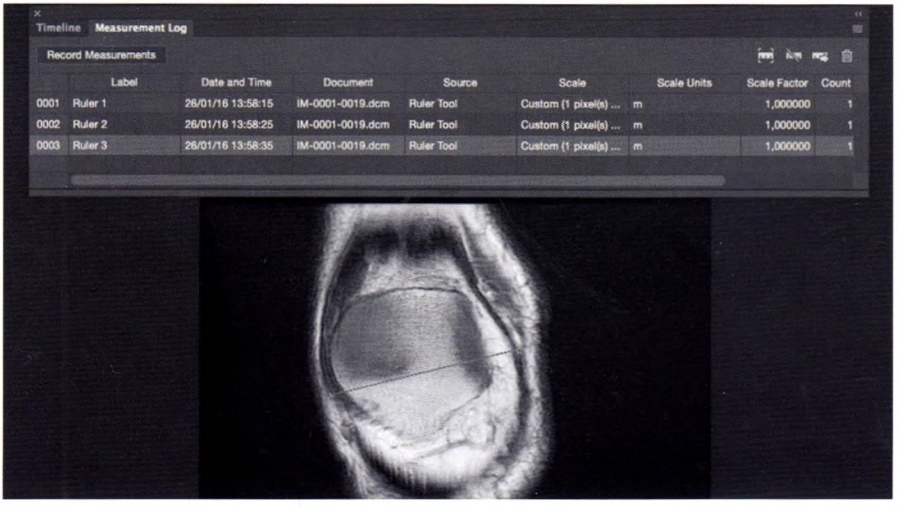
Açılan pencere üzerinden sol kenarda bulunan küçük resimlerle ilgili görselin orta bölümde büyük olarak açılmasını sağlayabilirsiniz.

Ayrıca **N-UP Configiration** seçeneği ile de çekilmiş görüntülerin belirlediğiniz satır ve sütun sayısına göre sayfaya dizilmesini sağlayabilirsiniz.

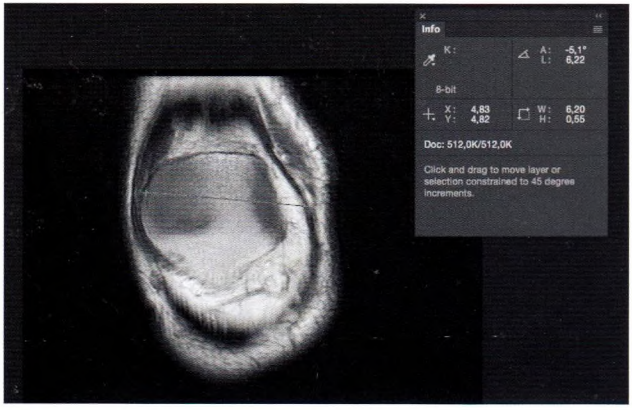


DICOM DOKÜMANLARINI DÜZENLEMEK

Photoshop ile açtığınız **DICOM** dosyası içinde ölçme ve not ekleme gibi işlemleri yapabilirsiniz. Görüntü üzerindeki bir alanın ölçüsünü alabilmek için **Roler**, not eklemek için ise **Note** aracını kullanabilirsiniz.

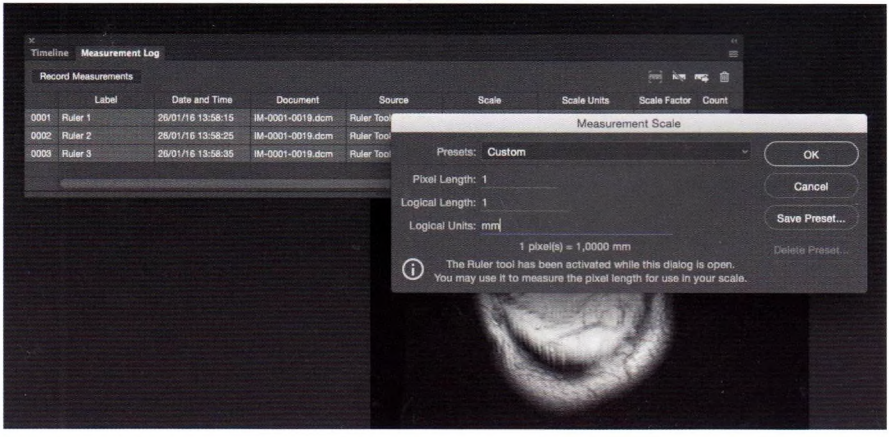


EyeDropper *(Damlalık Aracı)* içindeki **Roler** aracını seçtikten sonra ölçüsünü almak istediğiniz alanın ilk noktasına imleci sürükledikten sonra farenin sol tuşuna basılı tutarak ölçüsünü almak istediğiniz alanın sonuna sürükleyin. Fareden parmağınızı çektiğinizde ölçü alınmış olacaktır. Ölçüleri görüntüleyebilmek için **Info** penceresini kullanabilirsiniz.



Aldığınız ölçüleri listelemek veya saklamak isterseniz **Measurement Log** penceresini kullanabilirsiniz. ***Window/Measurement Log*** komut yolu ile pencereyi açalım.

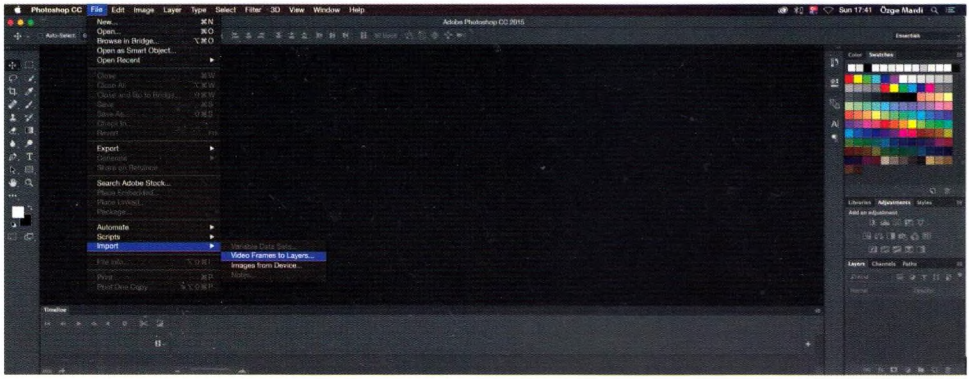
Pencere açıldıktan sonra her ölçü işleminizden sonra "**Record Measurements**" butonu ile aldığınız ölçüleri listeye dönüştürebilirsiniz. Ayrıca seçili ölçüleri dışa aktararak bilgileri ayrıca saklayabilirsiniz.



Ölçü aldığınız alan için birimi değiştirmek isterseniz **Measurement Log** penceresi menüsünde ***Set Measurement Scale/Custom*** penceresini kullanabilirsiniz. Uzunluk ölçüleri ve ölçü birimini ayrı ayrı değiştirebilirsiniz.

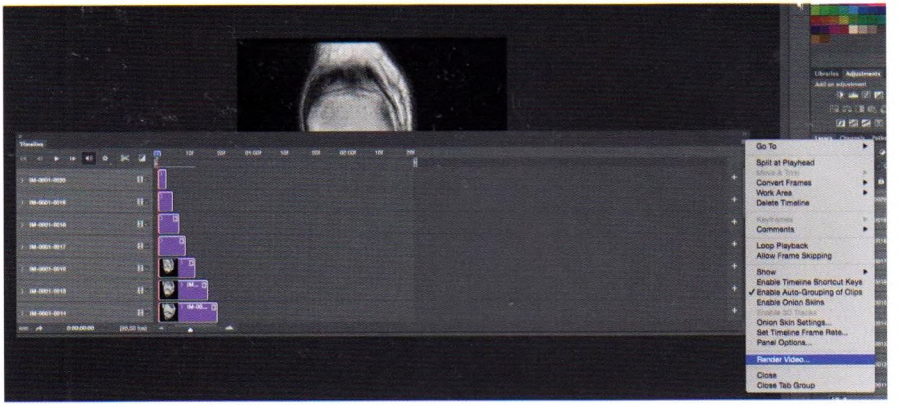
DICOM VE VİDEO

DICOM görüntülerini Photoshop ile animasyon video haline getirebilir ve video dosyası olarak kayıt edebilirsiniz.



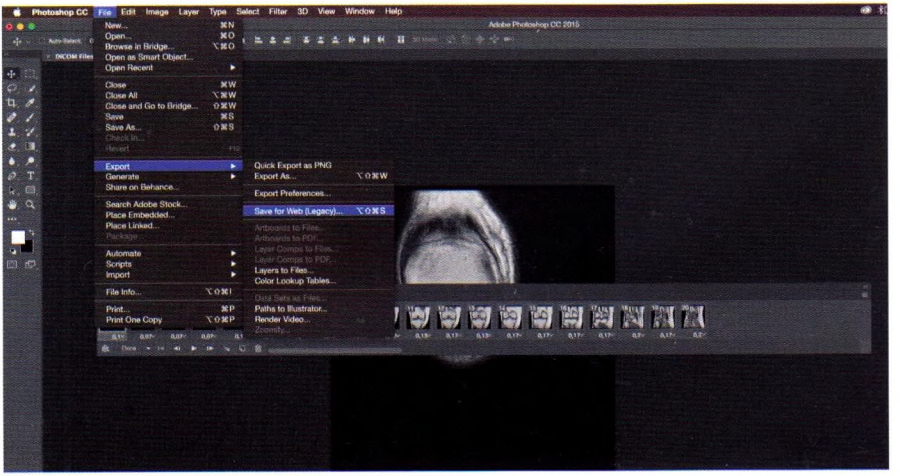
DICOM dosyalarınızı ***File/Import/Video Frames to Layers*** komutu ile birden fazla dosyayı katmanlar halinde **Timeline** penceresinde açılmasını sağlayabilirsiniz.

Ardışık olarak açılımını sağlamak için **Timeline** penceresi üzerinde her katman için süreler ayarlandıktan sonra hazırladığınız videoyu kontrol edebilirsiniz. **Timeline** penceresi sol üst bölümde bulunan **Play** *(Oynat)* butonu ile videoyu izleyebilirsiniz.

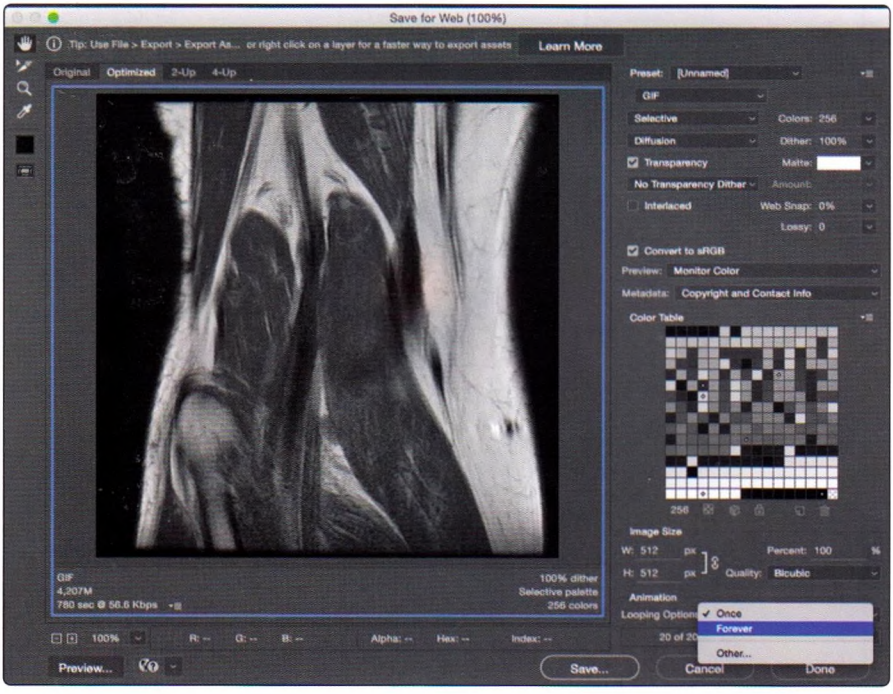


Video olarak kaydetmek isterseniz **Timeline** penceresi menüsünden **Render Video** ile video olarak kaydedilmesini sağlayabilirsiniz.

Çalışmanızı **GIF** olarak keydedebilmek için **Timeline** penceresi sol alt köşesinde bulunan **Convert to Frame Animation** butonu ile animasyona dönüştürüyoruz.



Daha sonra ***File/Export/Save for Web*** komutu ile **GIF** kayıt penceresini açıyoruz. **Save for Web** penceresi sağ üst köşedeki **Preset** bölümünden **GIF**'i seçelim.



Sağ alt bölümünde bulunan **Looping Animation** bölümünde "**Once**" tek sefer veya "**Forever**" devamlı seçenekleri oynatma yapısını seçebilirsiniz.

PHOTOSHOP VE TASARIM PÜFLERİ

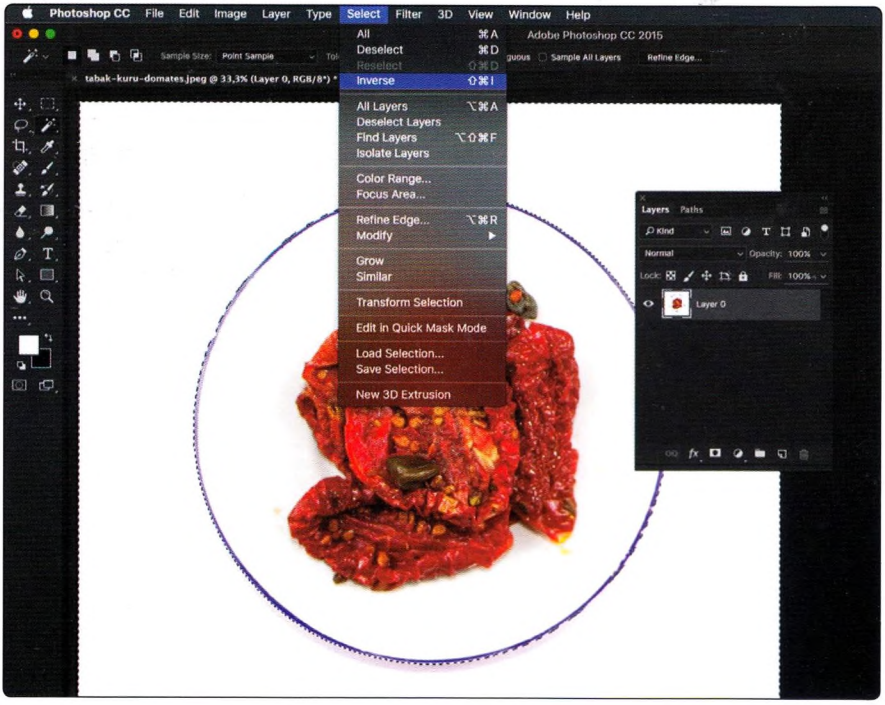
18

PÜF 1: CMYK RENK FİLTRELERİN ÇALIŞMASI

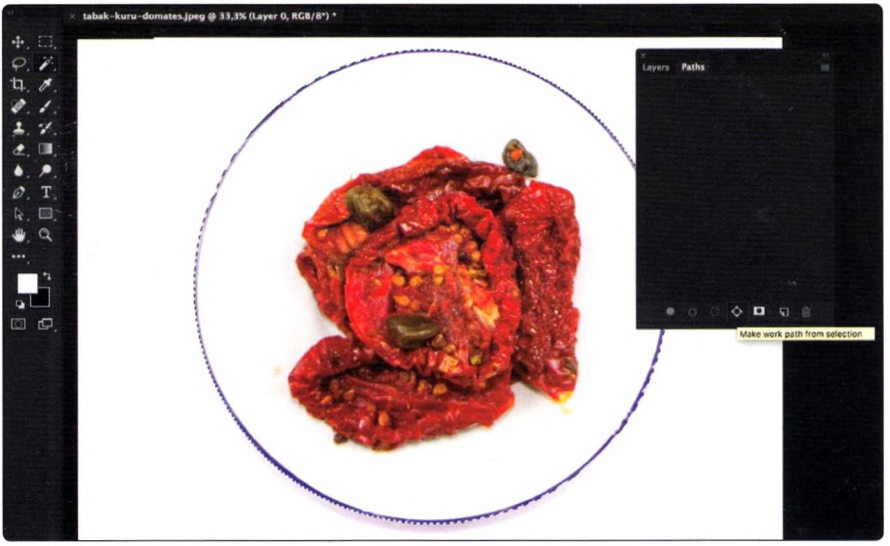
Photoshop filtrelerinin çoğu, renk ayarlama pencereleri ve 3D uygulama işlemleri RGB renk modunda çalışır. **CMYK** renk modunda çalışırken ister kanallara tek tek, ister **Quick Mask** ile **RGB** filtrelerini CMYK modda kullanabilirsiniz. Yeni bir **Alpha** kanalı oluşturun ve **Filter** menüsüne göz atın. Filtrelerin aktif olduğunu göreceksiniz.

PÜF 2: SEÇİMİ PATH'E ÇEVİRME

Magic Wand *(Sihirli Değnek)* aracıyla uygun tolerans değerinde beyaz alanı seçerek, seçimi ***Select/Inverse*** komutuyla tersine çevirin.



Görselin kenarlarında piksellerden dolayı kırıklı bir seçim olabilir. Bu kırıklıkları gidermek için ***Select/Modify/Smooth*** değerine gireceğiniz piksel değeri kadar hatlar yumuşayacaktır. Ardından yine aynı bölümden **Contract** komutuyla 1 piksel değerinde içe doğru seçimi daraltın. ***Window/Paths***'i açarak altındaki **Make Work Path From Selection** sembolüne tıklayın.



Work Path yazan yazının üzerine çift tıklayın ve bir isim vererek kaydedin. Daha sonra path aracıyla çizim yapmaya yaptığınızda bu path silinebilir. Path'i **Path Selection Tool** ile seçip kopyala-yapıştır ile ya da ***File/Export/Paths to Illustrator*** komutuyla vektör programa taşıyabilirsiniz.

PÜF 3:
KATMAN ŞEFFAFLIĞINI KISAYOLU

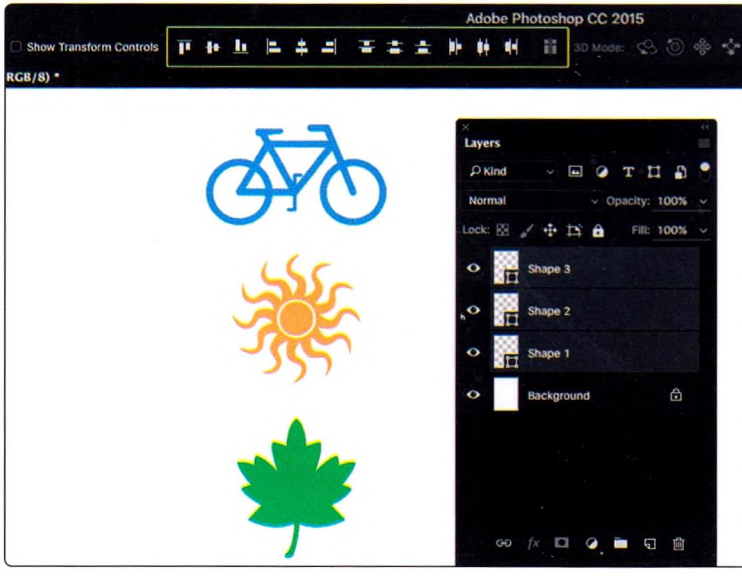
Brush Tool, **Stamp Tool** vb. klavyeden rakam yazdığınızda araçların **Opacity** *(Şeffaflık)* değeri değiştir. Seçim araçları, **Crop Tool** ve **Move Tool** seçiliyken klavyeden rakam yazdığınızda, bulunduğunuz katmanın **Opacity** *(Şeffaflık)* değerini değiştirecektir. **Opacity** değerlerine klavyeden 48,62 gibi küsuratlı değerler girebilirsiniz.

PÜF 4:
KÜTÜPHANEYE DOSYA YÜKLEMEK

Bilgisayardan Photoshop klasörünün içinde **Preset** isimli dosya içinde Photoshop panellerinde yer alan özel kütüphanelere ulaşabilirsiniz. Bu kütüphanelere, dışarıdan fırça, renk, actions vb. eklemeleri yapabilirsiniz.

PÜF 5:
GÖRSELLERİ HİZALAMA

Görselleri birbirlerine hizalamak için klavyeden **Shift** tuşuna basarak katmanları seçtiğinizde seçenekler satırında aktif olan **Arrange** *(Düzenleme)* seçeneklerini görürsünüz.



PÜF 6:
NETLİK KAZANDIRMA

Netlik problemlerinde ayrıntıları daha fazla ön plana çıkarmak için görsel katmanının bir kopyasını **Pc:** *Ctrl+J*, **Mac:** *Command+J* ile alın. ***Filter/Other/ High Pass*** filtresini çalıştırın.

Ardından katmanın harmanlama efektini **Overlay** olarak seçin. Görselin netlik kazanarak daha belirginleştiğini görebilirsiniz. Bu efekti görsellerinizi dramatize etmek içinde kullanabilirsiniz. Alttaki görselde sağ bölümde uygulanmış halini görüyoruz.

PÜF 7:
AYARLARI SIFIRLAMA

Klavyeden **Pc:** *Ctrl+Alt+Shift*, **Mac:** *Command+Alt+Kntrl+Shift* tuşlarına birlikte basın ve bırakmadan Photoshop'u açın. Çıkan uyarı penceresini onayladığınızda Photoshop ayarları sıfırlanır.

PÜF 8:
SEÇİM ALANINI SÜRÜKLEME

Seçim yaptıktan sonra **Rectangle** veya **Elliptical Marque Tool** ile seçim yaparken seçimi tamamlamadan önce **Space** tuşuna basarsanız, seçim alanını istediğiniz yere sürükleyebilirsiniz.

PÜF 9:
KLAVYE İLE FONT SEÇİMİ

Metnin yazı karakterini değiştirmek istiyorsanız, fare ile metin seçim alanına çift tıklayarak imleçle ya da **Pc:** *Ctrl+A*, **Mac:** *Command+A* ile metnin tamamını seçin. Kontrol panelden fontu değiştireceğiniz alana tıklayın ve klavyeden yön tuşlarını kullanarak yazı karakteri arasında hızla dolaşın.

PÜF 10:
SCROLL İLE GÖRÜNTÜYÜ AYARLAMA

Klavyeden **Alt** ve **Ctrl/Command** tuşuna basılı tutarken fare kaydırma tekerleğini yukarı ve aşağıya çevirdiğinizde, ekrandaki görüntü yakınlaşır ve uzaklaşır.

PÜF 11:
FONT BÜYÜKLÜĞÜNÜ AYARLAMA

Font büyüklüğünü klavyeden yön tuşları veya farenin kaydırma tekerleğini ile düzenleyebilirsiniz. Metni imleçle seçin. Kontrol panelden font büyüklüğü seçtikten sonra eğer **Shift** tuşu ile kaydırma yaparsanız, fontlar `10 pt` büyüyüp küçülecektir. Bunu **Alt** tuşu ile kaydırma yaparsanız, font `1 pt` büyüyüp küçülecektir.

PÜF 12:
YÜZDE YÜZ BÜYÜLTME

Ekrandaki görüntüyü %100'e kısayoldan büyültmek için **Zoom Toll** aracının simgesine çift tıklayın. **Mac:** *Command+1*, Pc kullanıcıları **CTRL+1** tuş kombinasyonuyla %100 görünüme geçebilirsiniz.

PÜF 13:
RENK KANALLARINI SEÇMEK

Renk kanallarını tek tek seçmek için;

Pc: *Ctrl+2* / **CMYK**, *Ctrl+3* / **Cyan**, *Ctrl+4* / **Magenta**, *Ctrl+5* / **Yellow**, *Ctrl+6* / **K-Black**;

Mac: *Command+2* / **CMYK**, *Command+3* / **Cyan**, *Command+4* / **Magenta**, *Command+5/* **Yellow**, *Command+6* / **K-Black** kısayollarını kullanabilirsiniz. Alpha kanalı varsa, bunu seçmek veya göstermek için *Ctrl/Command+7* tuşuna basın.

Püf 14:
Tab Tuşu ile Geçiş

Kontrol paneldeki ve panellerdeki tüm sekmeler arasında geçiş yapmak için **Tab** tuşunu kullanabilirsiniz.

Püf 15:
Katmanların Tek Bir Katmanda Toplanması

Göz sembolü açık olan katmanları tek bir katman olarak düzenlemek için **Pc:** *Ctrl+Shift+Alt+E*; **Mac:** *Command+Shift+Alt+E* kısayolunu kullanabilirsiniz.

Püf 16:
Arkaplana Renk Alma

Damlalık aracı ile renk seçimi yaparken klavyeden **Alt** tuşuna basarak renge tıklarsanız, alanın rengi arkaplan rengi olarak seçilir.

Püf 17:
Fırça boyutunu değiştirme

İster **Brush** *(Fırça)* aracını isterseniz Stamp aracı seçili olsun, kullandığınız aracın fırça boyutunu ayarlayabilmek için **Pc:** *Alt+Shift ve sağ klik*, **Mac:** *Alt+Kntrl Sol klik* ile sağa sola doğru fırça boyutunu, yukarı aşağı doğru da **hardness** *(sertliği)* ayarlayabilirsiniz

KISAYOLLAR

İşlem	Pc	Mac
Seçim Ekleme	Shift basılı	Shift basılı
Seçimden Çıkarma	Alt basılı	Option basılı
Bütün Seçimi İptal Et	Ctrl+D	Command+D
Son Seçimi Tekrar Seç	Ctrl+Shift+D	Command+Shift+D
Tamamını Seç	Ctrl+A	Command+A
Feather Uygulanmış Seçim	Ctrl+F6	Command+F6
Seçimi Önplan Rengiyle ile Doldur	Alt+Backspace	Option+Delete
Seçimi Arkaplan Rengi ile Doldur	Ctrl+Backspace	Command+Delete
Son Filtreyi Tekrar Uygula	Ctrl+F	Command+F
Kılavuz Çizgileri Gizle	Ctrl+H	Command+H
Free Transform Komutu	Ctrl+T	Command+T
Ekrana Sığdır	Ctrl+0	Command+0
Uzaklaş	Alt+Space+Tıkla	Alt+Space+Tıkla
Yakınlaş	Ctrl+Space+Tıkla	Command+Space+Tıkla
Panelleri Gizle ve Görüntüle	Tab	Tab
Yeni Katman Açma	Ctrl+Shift+N	Command+Shift+N
Katman Silme	Delete	Delete
Path Noktası Silme (Pen Tool Seçili)	Alt	Alt
Path Noktası Seçme (Pen Tool Seçili)	Ctrl	Ctrl
Path Noktasını Düzenleme (Pen Tool Seçili)	Ctrl+Alt	Ctrl+Alt
Brushes / Fırça Paneli	F5	F5
Color / Renk Paneli	F6	F6
Layers / Katmanlar Paneli	F7	F7
Actions / Aksiyon Paneli	Alt+F9	Alt+F9
Görsel Ton Ayarları	Ctrl+L	Command+L
Renk Değiştirme	Ctrl+U	Command+U
Cetveller	Ctrl+R	Command+R
Yeni Katmana Kopyala	Ctrl+J	Command+J
Kaydet	Ctrl+S	Command+S
Farklı İsimle Kaydet	Ctrl+Shift+S	Command+Shift+S
Geri Al (1 Defa)	Ctrl+Z	Command+Z
Geri Al (20 Defa)	Ctrl+Alt+Z	Command+Alt+Z
İşlemi İptal Et	Esc	Esc
Tuval Boyutu	Ctrl+Alt+C	Command+Alt+C
Katmanları Grupla	Ctrl+G	Command+G

PHOTOSHOP CC

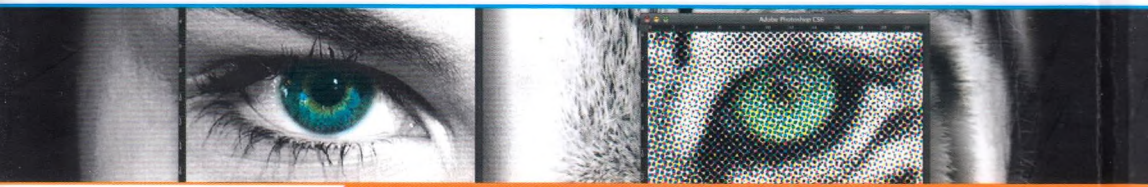
/kodlabyayin

Bir tasarımcının bakış açısıyla Photoshop'u inceleyen ve anlatan bu eşsiz eser; masaüstü yayıncılık, web tasarım ve dijital fotoğrafçılık alanlarında Adobe Photoshop'un kullanımına yönelik püf noktaları ve uygulama örneklerini içermektedir.

- Photoshop CC'ye Giriş
- Photoshop CC'deki Yenilikler
- Tasarım Temelleri ve Süreçleri
- Arayüz, Paneller ve Araçlar
- Seçimler ile Çalışmak ve Püf Noktaları
- Katmanlar ile Çalışmak
- Tipografi
- Vektör Çizim Teknikleri
- Stillerle Çalışmak
- Boyama ve Renklendirme Teknikleri
- Dolgular, Fırçalar ve Dijital Kalemlerle Çalışmak
- Görüntü İşleme ve Manipülasyon
- Dijital Fotoğrafçılık, Photoshop ve Camera Raw
- Akıllı Nesneler ve Filtreler
- Masaüstü Yayıncılık ve Baskı Süreci
- Web Sitesi Arayüzü Hazırlamak ve Dilimleme İşlemleri
- 3D Tasarım
- Videolar ile Çalışmak
- Photoshop ile Animasyon Hazırlamak
- Medikal Photoshop
- Merak Edilen Photoshop Uygulamaları
- Kolaj Çalışmaları
- Fotomanipülasyon Çalışmaları
- Rötuş Çalışmaları
- Baskı Süreçleri
- Photoshop ve Tasarım Püfleri
- Photoshop Kısayolları

▶ II ■ OKU, İZLE, DİNLE, ÖĞREN!

Kitap ile birlikte ücretsiz olarak verilen DVD içerisinde, Uygulamalı Görsel Eğitim Videoları ve Uygulamalara Ait Kaynak Dosyalar yer almaktadır.



robocombo.com
hayal et ve yap

"Binlerce hobi elektronik ve robotik ürünleri bulabileceğiniz tek adres!"

arduino · raspberry pi · devre elemanları · motorlar · geliştirme kartları · eğitim kitapları · drone · daha fazlası...

Kitap ile ilgili sorularınızı www.kodlab.com'dan yazara sor bölümünden yazarımıza iletebilirsiniz.

KODLAB®
www.kodlab.com

1 Kodu Tara
2 Ve İzle!

ISBN: 605-9118-637

9 786059 118637

₺ 40.00
KDV DAHİL